

A NAGY HARGI HELYZET

THE OPERATIONAL ART OF WAR

ROBO RUMBLE

TEAM APACHE

M. A. X. Z.

DOMINION

FÉKCSIKORGÁS!

MOTOCROSS MADNESS

NEED FOR SPEED III

VANGERS

MECHCOMMANDER

MEGSZÜLETETT MINDEN IDŐK LEGJOBB
BATTLE-TECH JÁTÉKA!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

J Á T É K O K

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROSS THE RHINE /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTEC KINGS TITKA	9999.-	
3 MEGAGAMES	5999.-	
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHTERS	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGENT ARMSTRONG	2999.-	
AH64D LONGBOW /CLASSIC	4999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	4999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLADE RUNNER	4999.-	
BLASTER	1999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	HIVJ	
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION II + C & C	7999.-	
COLIN MC RAE RALLY	HIVJ	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEER HUNTER	4999.-	
DESCENT FREESPACE	11999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DID VIRTUAL WORLD	4999.-	

Fogy. ár Akciós ár

DIG	4999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE 2000	HIVJ	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
ECSTASIA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTASIA II	11999.-	9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-	
F15 JANE'S	11999.-	
F16 FIGHTING FALCON	2999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALCON 4.0	HIVJ	
FALLOUT	11999.-	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 96	2999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED II	4999.-	
FORMULA 1	12999.-	9999.-
FORMULA 1 97	11999.-	
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FORSKEN	4999.-	
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE	4999.-	
FULL THROTTLE + DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GRAND PRIX MANAGER	4999.-	
GRAND THEFT AUTO	9999.-	
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-	
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDWAR	HIVJ	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	6999.-	3999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	13999.-	
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
I WAR	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76	4999.-	
JACK ORLANDO	4999.-	
JAMIT	1999.-	
JAZZ JACK RABBIT 2	7999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
KKND KROSSFIRE	HIVJ	
LAST BRONX	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LORDS OF THE REALMS 2	4999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	

Fogy. ár Akciós ár

LULA	9999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MAX 2	11999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA3PACK	11999.-	
MEGAPAK 9	11999.-	
MEGARACE	1999.-	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NEED FOR SPEED 2 S.E. /CLASSIC	4999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
OF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER DRAGON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASSIN	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ	
POSTAL	4999.-	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
PREMIER MANAGER 98	7999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	7999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
REDNECK RIDES AGAIN	9999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SABRE ACE	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-	
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	
SID MEIER S GETTYSBURG	11999.-	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SIM CITY	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-	
STAR WARS REBELLION	11999.-	
STARLORD	3999.-	
STARTCRAFT	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUB CULTURE	3999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	

Fogy. ár Akciós ár

SYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEN PIN ALEY	9999.-	
TFX	1999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TIME WARRIORS	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	4999.-	
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDIT	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TUROK	9999.-	
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE ODOM	4999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNREAL	7999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WAR GAMES	HIVJ	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WING COMMANDER	3999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD CUP 98	7999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X FILES THE GAME	11999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING COLLECTOR + TIE COLLECTOR	4999.-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-	
XENOCRACY	11999.-	

1 + 5 J Á T É K

Fogy. ár Akciós ár

GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

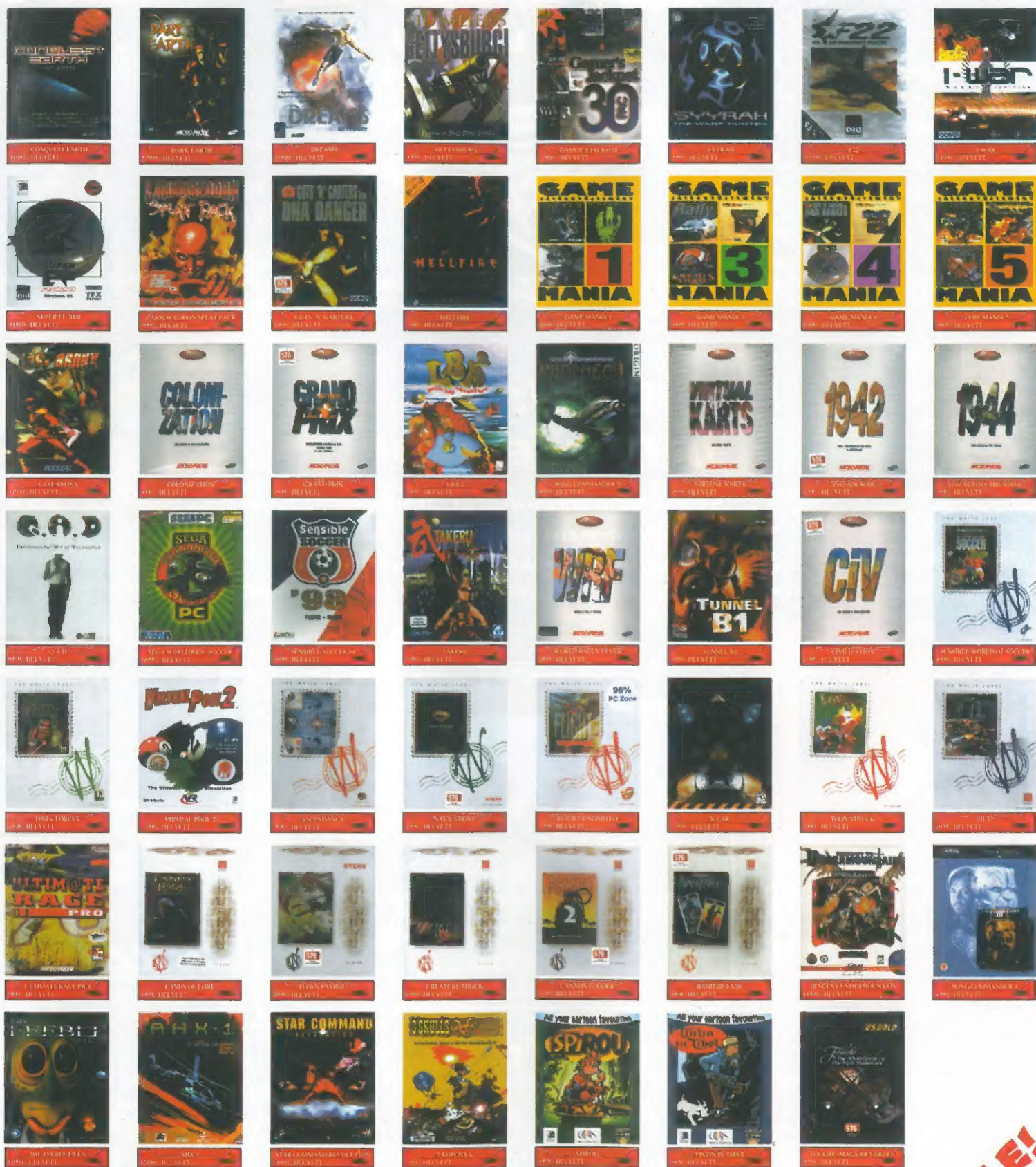
PC 3.5"LEMEZES

J Á T É K O K

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
FREE DC	4999.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-

576⁰-OS NYÁRLESZÁLLÍTÁS²



**EZ AZ AKCIÓNK TERMÉSZETESEN
A MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONTBAN NYÍLT
ÚJ ÜZLETÜNKBEN IS ÉRVÉNYES!**

VÁGJ BELE!
Akciós szelvény!
Érvényes Október 15-ig

MECHCOMMANDER.....	8
ROBO RUMBLE.....	12
X-COM: INTERCEPTOR.....	14
M.A.X. 2.....	16
VANGERS.....	18
TEAM APACHE.....	20
SWAT 2.....	22
OPERATIONAL ART OF WAR.....	24
NEED FOR SPEED III.....	26
MOTOCROSS MADNESS.....	28
FIELDS OF FIRE.....	30
HOUSE OF DEAD.....	32
DEER HUNTER.....	33
DOMINION.....	34
ADIDAS POWER SOCCER.....	36
GEX 3D.....	38
LARRY'S CASINO.....	40
HÍREK.....	4
ELECTRONIC ARTS AJÁNDÉKKOSÁR.....	6
CINKELT LAPOK.....	41
CSEVEGŐ.....	44

ADIDAS POWER SOCCER.....	36
DEER HUNTER.....	33
DOMINION.....	34
FIELDS OF FIRE.....	30
GEX 3D.....	38
HOUSE OF DEAD.....	32
LARRY'S CASINO.....	40
M.A.X. 2.....	16
MECHCOMMANDER.....	8
MOTOCROSS MADNESS.....	28
NEED FOR SPEED III.....	26
OPERATIONAL ART OF WAR.....	24
ROBO RUMBLE.....	12
SWAT 2.....	22
TEAM APACHE.....	20
VANGERS.....	18
X-COM: INTERCEPTOR.....	14

tartalom

I X . É V F O L Y A M , 9 .



X-COM: Interceptor

Senki sem mondhatja, hogy az X-COM-sorozat új darabja az elődeinek kaptafájára készült.

14. oldal



Need for Speed III

Exkluzív bemutató az Electronic Arts megjelenés előtt álló új játéka körül, ami - hűen az első részéhez - mérföldkövet lesz a PC-s autóversenyek között!

26. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0965-8226
Nyomtatás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98 2543/09-66-22)
A címlapon: MechCommander
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Laptulajdonos: Molnár Dániel és Kovács János
Laptulajdonos: Kismaros Róbert Levélvezető: Róbert K. K. K.
Laptulajdonos: 576 Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélvezető: 1389 Budapest, Pf. 132
Terjesztő: a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),
1389 Budapest, Pf. 132



Dominion

Hogy sikerült a Quake-es Romero úr új cégének bemutatkozása egy C&C-klónnal?

34. oldal



MechCommander

Vérszomjas klánok mechseregeinek párada real time-ban. Battletech-rajongóknak mindenképpen kötelező, de mindenkinek kiváló mulatság!

8. oldal



AKTUÁLIS

Ahoy a Tisztelt Egybegyűlteknél! Öröm megint itt együtt, bár egy kis öröm is vegyül bele, mert amellet, hogy van egy jó hírem, egy rosszat is elő kell kotornom a tarsolyomból. Melyikkel kezdjem? Induljunk ki abból, hogy ha valaki alapvetően pesszimista (márpedig elnézve a világ jelenlegi folyását, az igen egészséges világszemlélet), akkor megrázó erővel éri a felismerés, hogy a dolgok nem a megszokott rendjük szerint alakulnak - szóval kezdem az jóval.

A jó hír pediglen az, hogy véget ért a nyár! Nem kell többé senkinek olyan földhözragadt dalgokkal foglalkoznia, hogy hova menjen nyaralni ebben a szörnyű kánikulában, mire koltse a vakációra megspórolt tetemes mennyiségű készpénzt, hol lehet hideg sört kapni (alkoholmenteset, természetesen), és a többi. Az élet visszatér a megszokott rendes kerékvágásba, és mindenki mehet szépen megint iskolába, dolgozni, esetleg munkanélküli segélyre. Meglehet, hogy ez bizonyos nézőpontból nem is olyan jó hír (vagy legalábbis nem mindenkinek), a mi kis milliónkban szemlélve mindenképpen az, mert az ősz azt jelenti a PC-s játékok világában, hogy végre-valahára BEINDULT A SZEZON! Mire ezt olvassátok, már le is futott a londoni ECTS'98, ahol kedvenc játékgyárosaink bemutatták, hogy mivel fogunk játszani az év hátralevő részében. Ebből kifolyólag októberben hihetetlen terjedelmű Híreket várhattok. Egyelőre ennyit a jó hírekről.

A rossz hírről pedig eddigre már értesültél, ha ezt a számot az újságosnál vásároltad meg, és nem részesítetted magad az 576-előfizetés földöntúli gyönyöreiben. (Látod-látod - pedig én már hányszor mondtam?!) Mivel erről a témáról azért nem ártana egy-két szót ejtenünk, és a Ronda Cyclops legfrissebb adatai szerint a bevezető monológ olvasottsága lényegesen alacsonyabb, mint a Csevegőé, ott fogjuk megejteni ezt a kis kerekasztal-beszélgetést. Addig pedig mulatsatok jól!

Civilization: Call to Power

(Activision)

Az ember most már frankón kezd kicsit furán érezni magát, amikor egy Civilizationnal kerül szembe. Addig nem is volt velük baj, amíg csak kettő volt belőlük és Sid Meier nevével fémjelezték őket. (Már amennyiben azt nem számítjuk bajnak, hogy nem hagyták aludni az embert.) Addig sem volt baj, míg azt hallottuk, hogy a Microprose-től lelépett Sid Meier készíti a csillagközi folytatását, Alpha Centauri néven. Istenem, de jó hír! Akkor kezdtek gyülekezni a felhők az égen, mikor a Microprose, a számítógépes Civilization név jogos tulajdonosa bejelentette, hogy ugyan ők sem mondanak le erről a patinás névről, és ők is készítik a folytatást Civilization III: The Test of Time címen. Az ég viszont akkor borult be végleg, amikor az Activision egy mókás csavarintással megvette a Civilization márkanevet a táblás stratégiai játékok királyától, az Avalon Hilltől (lévén ez a név eredetileg az ő bejegyzett védjegyük egy régi játéuk kapcsán) – és természetesen ők is Civilization néven (Call to Power) szándékoznak előrukkolni egy játékkal. A nyáron elég jól pereskedtek a Microprose-zal a név kapcsán, ami természetesen döntetlennel ért véget a bíróság salomoni ítélete nyomán: a Microprose-é marad a számítógépes védjegy, viszont az Activision is megtarthatja, lévén hogy ő a legelőször bejegyzett név tulajdonosa. Mivel mindkét játé-



ték (na meg az Alpha Centauri is) a következő 6-7 hónap folyamán fog megjelenni, jelenleg úgy áll a helyzet, hogy egy fél éven belül el sem lehet úgy dobni egy féltéglát egy szoftverbutikban, hogy az ember fel ne borítson 3-4 különböző Civilizationt – és ez naggygyyon jóóóóóóó!

Ennyt egy névválasztás kulisszatitkaikról, most pedig nézzük magát a játékot, mert az igen ígéretesnek tűnik, márcsak azért is,

mert megtartották a Civ2 alapvető felépítését. Elsősorban azt, hogy a real time örültek nagy bánatára a hagyományos, körökre osztott módszer alapján zajlik. Mindkét játékban az a feladatunk, hogy irányítsuk embereink munkáját és a népüktől behajtott adót úgy osszuk el a katonai-, tudományos- és luxuskiadások között, hogy az államkincstár pozitív eredményt mutasson. Mindkét játék i.e. 4000-ben indul, de míg a Civ2 a XXI. században véget ér, a CTP egészen 3000-ig is eltarthat, ennek összes tudományos és technikai következményével együtt: elképesztő futurisztikus technológiákat és ennek következtében természetesen fegyvereket fejleszthetünk ki, nem beszélve például az új társadalmi/politikai irányzatokról. A grafika lényegesen jobban fest, mint az elődje (de hát ez nem is csoda): a terep megvalósítása leginkább az Age of Empiresre, a csapatoké és népünk egyéb tagjai (kábé hatvan különböző fajta lesz) inkább a Settlersre emlékeztet. Az irányítási rendszert viszont a Command&Conquer és társai seregtől lopták (parancsok, waypointok, stb.), ami ugyan szemérmetlen mozzanat, de annyi előnye mindenesetre van, hogy legalább nem kell senkinek sem bemutatni.

Egyelőre ennyit erről a jó hangzó nevet viselő játékról. Ha valaki nem feltétlenül az új Voodoo2-jét akarja trenírozni minden játékon, akkor annak elég ígéretesen festenek a képek, az viszont gyalázat, hogy előreláthatólag nem lesz multiplayer támogatás benne. A megjelenés március táján várható.



A nyár (vagy talán az év) leglátványosabb bukását minden bizonnyal a világ egyik legnagyobb forgalmazójának, a Virginnek a látványos összeomlása jelentette. Tulajdonosa, a Viacom – ki tudja miért, de – gyorsan el akarta adni

a tulajdonjogát, mire nagy hirtelen két ósrégi, de állandó adu ársa egyszerűen faképnél hagyta a kiadót: a LucasArts az Activisionhoz került, a Westwoodot viszont a jó öreg Electronic Arts szőlította a táborába – tehát mindketten

Dawn of War (Virgin/Illusion Machines)

Szegény Virginre mostanában nagyon rájár a rúd, de azért még mindig csurran-cseppen tőlük valami meglepő újdonság. Mivel a Virginnek mindig is erős oldala volt, hogy kicsi, nevenincs cégekkel a piacon aktuálisan jól eladható árukat gyártson, a Dawn of War egy real time stratégia lesz. Ez nem meglepő és pláne nem újdonság, a helyszín viszont már annál inkább. A játék ugyanis az őskorban játszódik és főhősei két emberszabású (a cro-magnoni és a neander-völgyi) faj, valamint egy méretes dinó család, a Saurianok. Természetesen minden fajnak speciális adottságai vannak: a nehéz fegyverzet és a kutatás az erős oldala a cro-magnoniaknak, a varázslás a neander-völgyieknek, és így tovább. A C&C-klónokból ismert minden eljárás körüli megfelelőt kapott: "nyersanyagokat" (például élelmet) kell "bányászni" (ami itt jaktelepek és méhkaptárak telepítését



fed), "energiát" kell termelnünk (ami itt mana névre hallgat, és úgy "termelődik", hogy egy felépített totemoszlophoz küldünk imádkozni egységeket). A mana gyűjtése egyébként stratégiai fontosságú lesz, hogy megszerezzük az ellenfél feletti mágikus hatalmat. Szóval a környezet mindenképpen érdekes lesz, viszont elég nagy a konkurencia ebben a stílusban. Megjelenés talán még ebben a hónapban.



Hostile Waters (Rage Software)

A Doom- és Quake-klónok szinte teljesen kiszorították a játékok közül a hagyományos lövöldözős játékokat, de úgy látszik a 3D-kártyák elterjedésével – ha nem is a régi formában – de szinte újjá születtek és szebbek, mint valaha (ld. Forsaken, Incoming, stb.). Na persze ehhez némi megújulásra, némi pluszra is szükség volt a látványon kívül:

a Hostile Waters például körülbelül egyenlő arányban fogja tartalmazni az akció- és a stratégiai elemeket. Témáját tekintve engem a néhai Carrier Commandra emlékeztet: a játékos egy anyahajó fedelzetén állomásozik; innen indul bevetésekre; itt épülnek a nyersanyagokból (mert természetesen azt is kell majd bányászni, hiszen ez most már egy flipperből sem maradhat ki) a fegyvertárak darabjai. A játékban 12 légi-, földi és kételtű harceszközön járhatunk be az igencsak változatos terepet, amit az ellenfeleken kívül az is igen izgalmassá tesz, hogy a szerzők egy teljes hihető környezetet próbáltak teremteni nekünk, amelyben változnak az éjszakák és



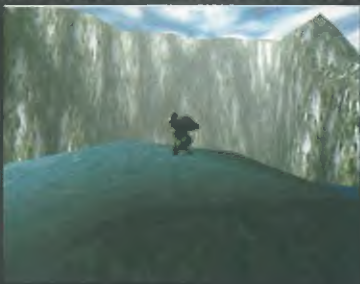
a nappalok, az időjárás viszonyok, stb. Akció közben hátsó követő kameraállásból figyeljük a hajónkat, ami egy lövöldözős játékban ugyan kicsit szokatlan, de a szerzők azt ígérték róla, hogy sokkal praktikusabb és használhatóbb, mintha a fülkében dekkolnánk. A megjelenésére viszont még legalább jövő tavaszig várunk kell.

megütötték a főnyereményt. A Virgin megmaradt részei most Európában kutatnak valami vevő után, de szállongó pletykák szerint a Sega is erősen gondolkodik, hogy megvegye-e őket. És ez az eladó lánykának sem lenne ellenére.

Az Oddworld: Abe's Oddyssey második részének, az Abe's Exoddusnak a GT által ígért megjelenése ugyan a jövő év elejéig is elcsúszhat, a szerzők belefogtak az Unreal engine-jére épülő (!) harmadikba. Munkacím: Munch'a Oddyssey.

Heavy Gear (Activision)

"FASA. Mechek. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy olvasta a Battletech-sorozat könyveit..." – kezdte T.J. a Mech-Commander ismertetőjét (illetve kezdi majd hamarosan), de ő csak a felénk is elhíresült említette; ezenkívül akadnak még hasonló, roppant népszerű játékok az USA-ban. Így amikor a Microprose elhappolta a Battletech-licenct az orruk előtt, az Activision gyorsan megvásárolta a következő rész. A mech szimulátor stílusú gondolat nem kell bemutatni: hatalmas, embervezette páncélszörnyek trappolnak egymás felé, és 50-60 tonnájuk minden báját bevetve tüzelnek egymásra az összes fegyverükből. Az újítások közé természetesen elsősorban a grafika tartozik, amely erdőket, mocsarakat és vulkanikus fennsíkakat elevenít meg, de persze most már egyenesen megköveteli a 3D-kártyát. Újdonság még az első részhez képest az is, hogy már nem csak magányos farkasként, hanem egy osztag élén is üthetjük a gaz ellent (egy ilyen kell felszerelnünk/összetoboroznunk a játék elején). A várható megjelenési ideje kábé november vége.



Gangsters (Eidos Interactive)

Úgy látszik, a kiadók kezdik észrevenni, hogy milyen kiváló üzleti lehetőségek rejlnek a t. vásárlóközönség lelke mélyén bújáló Kis Gonoszban. Nemcsak a fantasy világában (lásd pl. Dungeon Keeper), hanem mondjuk valós helyzetekben. A Carmageddonban a gyalogosokat kell feltrancsírozni, a Grand Theft Autóban pedig polgártársaink gépjárműveit vesszük jogtalan használatba. Az is jellemző, hogy a nemsokára bemutatásra kerülő SWAT2-ben nemcsak a kommandósok szerepét játszhatjuk, hanem a terroristákét is. Hamarosan pedig megérkezik minden álmok netovábbja, amelyben gengsztert fogunk alakítani. Márpedig lelke legmélyén ki ne azonosulna szívesen a Tarantino- és Scorsese-filmekben szereplő marhákkal.

A játékokban egy kezdő gengszter alakítjuk, aki a bűnözés rögös, bár a munkánál lényegesen simább útján próbál érvényesülni a húszas évek Chicagójának hangulatát árasztó New Temperance Cityben. A játék célja természetesen az, hogy mi váljunk a legfőbb Keresztapává, a város urává. Az előrehaladás útja nehéz, mert a szegény maffiózónak is meg kell dolgoznia az előrejutásért. Így először csak egy kisebb csapatot toborozunk magunk közé, akikkel a környékbeli kisebb üzemekbe betérve "rábeszélhetjük" azok tulajdonosait, hogy szerény tiszteletdíjjal honorálják, hogy állandó védelmünket élvezik. A befolyt pénzüsszegekből több, képzetesebb gengsztert bérelhetünk fel a bandába – na-



gyobb bandával pedig nagyobbterületet vonhatunk az ellenőrzésünk alá. Természetesen tevékenységünket két oldalról is ádáz szempillantások kísérik: egyrészt a Törvény és a Rend őrlei, másíkról pedig a konkurencia. A játék ebben a tekintetben is a való élet tökéletes szimulációjaként működik, mert csak akkor leszünk sikeresek, ha a hivatalos személyeket (bírókat, esküdteket, szemtanúkat, stb.) le-
pénzéléssel, fenyegetéssel vagy akár likvidálással a saját kedve szerint mozgathatjuk – úgyszintén a többi gengszterrel is egyéni érdekeink kell szövetséget kötnünk, vagy éppen megszakítanunk. Amikor már nagyobb méretekben üzzük a bűnöző ipart, beszálhatunk a szokásosan jól jövedelmező üzemekbe: prostitúcióba, illegális szerencsejátékba, szeszcsempészetbe és hasonló nyalánkságokba is.

A kivitelezést teljesen a Windowsra alapozták, mert minden infót, parancsot, illetve ügyes-bajos dolgunkat a játéktérben elszórt ablakokkal intézzük. A város izometrikus nézetével és megvalósításával leginkább a Sim City 2000-re hasonlít, bár annál jóval aprólelkesebb a kidolgozása. A Változatosságára biztos nem lesz hiány, mert a várost több mint ezer különféle alkotóelemből (boltok, lakóházak, irodák, stb.) állították össze. A városi élet mozgalmasságát pedig az 5000 főnyi lakosság szolgálja, amelyből egyébként a 2000 civil lakos, 250 rendőr és 100 FBI-nyomozó mellett 400 gengszter mászkál. Rájuk pedig jut 2000 üzlet-ember, szóval virulni fog az üzlet! Szóval súlyos játék lesz ez minden-
képpen, pedig csak P120 a gépigénye. Sajnos az idén már biztosan nem fogunk találkozni vele, mert a legkorábbi megjelenési időpontja január.



Heroes of Might & Magic

III (300/New World Computing)

Kezdetben vala a Heroes of Might & Magic, amitől a nép nagyon boldog vala. Utána lett a a HOMM2, amitől még az is nagyon üdvölgött vala, aki azelőtt nemhogy szerepjátékkal nem játszott, de még stratégiai játékkal sem. Márpedig a HOMM 3-ig-vérig mindkettő, és egy-két hónap-
pon belül már itt is van az új része, The Restoration of Etharia alcímmel. Akinek tetszett a 2. rész (és kinek ne tetszett volna?!), az már most elkezdheti lógni az üdvölvéseket, mert a szerzők tulajdonképpen semmin nem változtat-
tak, ami az előző két részben már bevált (nem lett real time, hál'isten-nek!) Az elsődleges hangsúlyt a grafikai és tartalmi csinosításokra fektették: a grafika most már hi-colorban pompázik és a csatákban igazán aprólékosan kidolgozott figurákkal találkozunk. Eddig sem kellett szor-
gon-
gania a terepen egyetlen játékosnak sem, de ezt most majd másfélszerezés-re növelték, és a szereplők között is több mint száz új lény kapott hely-
lyet. Megjelenését előlleg most szemberre ígérték, de még nem tűnt fel egyetlen listán sem. Se-
baj, tartson ameddig kell – mi boldogan kibekkel-jük!



☛ Nagy fába vágta a fejszét a Cryo-nál: azt vették a fejükbe, hogy a tőlük megszokott grafikus kalandjátékok csinálnak Wagner Gyűrű-ciklusából, az pedig tudvalevőleg oda-vissza feldolgozza a germán mitológiát, oda-vissza.

☛ Gates Obergruppenführer madárkái tovább folytatják a Close Combat-ot, amely várhatóan jövő januárban jön ki. A teljesen új 3D engine-re épülő játékban a sorozat sajátos stílusában a II. vh. keleti frontjának csatáit játszhatjuk újra.

☛ A Bungie-nál is egy folytatáson szorgoskodnak a fiúk, nevezetesen a Myth-en. Ők is elsősorban a grafikai engine-tökéletesítését tűzték ki maguk elé. A Soulblighter alcímet viselő játék várható megjelenéséről még nincs hír.

☛ A végére pedig szokás szerint egy épületes ökörség: valamelyik nagytudású filmmágnás megvette a House of Dead (ld. 32. oldal) megfilmesítési jogait, és rendezőnek Bob Dylan fiát kérte fel. Miért nem a Redneckből csinálnak mozt?



ELECTRONIC

Kicsit rendhagyó módon folytatjuk a híreket. Mivel ezek beszerzésének módja rendszerint az Internet, illetve a kiadó által az újságok részére folyósított promóciós anyag, kicsit nehéz a szöveges előzetesek, illetve az állóképek alapján objektív képet adni egy készülő játékról. Mivel a kiadók rendszerint el óhajtják adni a játékaikat, az előzetesek rendszerint úgy festenek, hogy azok alapján az ember azonnal ki is dobálja az összes játékát, hiszen nemsokára jön az intergalaktikus csoda, ami után tulajdonképpen már nem is érdemes senki másnak játékirással foglalkoznia – vagy legalábbis én még nem láttam olyan hírverőt, amelyben azt írták volna, hogy egy minden tekintetben közepes (esetleg rossz) játékot készülnek kiadni, amiben semmi újdonság nincs, hiszen saját ötletek hiányában úgyis úgy lopkodták össze az egészet a piacon jelenleg sikeresnek számító játékokból.

Az Electronic Arts '98 végére tervezett játékaival kicsit másképp fest a helyzet. A cég okos, hosszú távra berendezkedő üzletpolitikájával mára a világ legnagyobb játékkiadó- és terjesztő vállalatává vált. Igen taktikusan soha nem adtak ki silány tömegárut (ha most hirtelen mondanom kellene az utóbbi 3-4 évből egy olyan EA-játékot, ami idejében és kategóriájában ne tartozott volna a jó közepesek közé, igen komoly bajban lennék), viszont a nagy lehetőségeket rejtő fejlesztőket (Bullfrog, Origin, stb.) roppant ügyesen kiszagolták, és gyorsan magukhoz kötötték – vagy egész egyszerűen megvásárolták. (Nyilván nem véletlen, hogy azonnal lecsaptak a Microprose-tól távozó Sid Meierre, vagy mondjuk a Bullfrogtól megugró Peter Molyneux-re is, aki így házon belül maradt.)

Mint a Virgin példája is mutatja, a nagyság nem mindig jár együtt az üzleti sikerességgel, de az Electronic Arts ebben is világverő: a legutóbbi üzleti évük zárásakor mutatkozó 921 millió dolláros nyereségükkel minden eddigi rekordot messze megdöntöttek. A nyáron pedig 122 millió dollárért megvásárolták a Virgintől a Westwoodot, akinek bármely játéka – talán az egy LucasArtsot leszámítva – jelenleg a világ legbiztosabb útja egy kasszasikerhez. Ezt figyelembe véve, különféle üzleti elemzők már most megjósolták, hogy jelen üzleti évükkel az Electronic Arts fogja nyereségben túllépni a bűvös milliárdos határt.

Külön szót érdemel egyébként az ott dolgozó emberek munkája is. PR-sük, **Ms. Chloe Rathwell** hetente minimum 20-30 e-maillal szórakoztatja Martint, még kérdés nélkül is tizesével küldi a megjelenő játékaik béta-verzióit – meg egyébként is elhalmoz bennünket mindenféle nagyfelbontású grafikával, amiből az egyszerű újságírók nagyszerű címlapokat, poszttereket és oldalakat gyártathat a grafikussal. (Egyéb cégeknél hosszas könyörgés szükséges egy-egy valamiért – és még jó, ha egyáltalán válaszolnak.)

Augusztus végén Budapesten járt **Mr. Peter Loughton**, az EA közép-európai, kelet-európai, észak-afrikai és egyéb zürös régiókért felelős sales managerre, akivel már volt szerencsénk a Dungeon Keeper magyarországi bemutatóján különféle mézes pálinkákat hárpolni, és ha már úgyis erre járt, elkocogott hozzánk, hogy egy videókazettán élőben is bemutassa, hogy mit fognak nyújtani az új EA-játékok. Közben mellesleg kifejtette az EA magyarországi üzleti elképzeléseit. Ettől ugyan kicsit elhúztunk, mert a marketingeseik azt

számolták ki, hogy kis hazánkban 6 millió (igen: 6.000.000!) ember számít potenciális játékosnak, ebből körülbelül 1 millió játszana is rendszeresen, de ebből csak harmadeczer a játékos. (Persze az első két horribilis számba nem kizárólag a PC-seket értette, hanem a konzolon játszókat, azon belül is túlnyomórészt a PlayStation gamereket.) Hogy az utóbbi számot minél jobban megnövelhessék, az az elképzelés, hogy olyan játékokat gyártsanak, amelyek a különféle létszámmal rendelkező játékosok érdeklődését egyaránt leköthetik. Ezt az elképzelést tükrözi, hogy tavasszal és nyáron a marketing munkájuk legnagyobb részét a World Cup '98 töltötte ki, hiszen az egész világ futballáiban égett. Ezzel el is érkeztünk magukhoz az újdonságokhoz. Egy párral ugyan már találkozhattatok eddig a Hírekben, de azért érdemes egy újabb pillantást vetni rájuk, márcsak azért is, mert a jövő hónapban biztos, hogy egy rakás ECTS-ír lesz, de azok között nem lesz Electronic Arts játék, ugyanis úgy döntöttek, hogy nem állítanak ki rajta! A méreteikhez illő elképzelés bérleti díját kicsit soknak találták. Inkább azt a sokkal családiasabb megoldást választották, hogy kibérelnek valami szoré-nyebb kis kutricát valahol Londonban (ha jól tudom, félmillió fontért, tehát igen szerény helyről van szó), és a napl zárás után ott látják vendégül az ECTS-re érkező szakembereket, disztribútorokat és újságírókat. Meg a Martint. Kezdjük mondjuk az EA új zászlóshajójával, ami az elképzelések szerint megjelenésétől átveszi a World Cup '98 szerepét, hiszen ki az, aki nem szeretne millió dolláros sportkocsikkal szaguldani, fityiszt mutatva a rendőröknek? Természetesen a **Nood for Speed III**:

Hot Pursuitről van szó, amire tulajdonképpen most nem is érdemes vesztegetnünk a szót. Na nem mintha olyan "rossz" lenne, mert a csodás első részt követő, igen közepesre sikerült megcsillantani ezt a patinás nevet – csak a fentebb említett Chloe anyó időkörben küldött belőle egy 99%-os verziót, így a 26. oldalon volt szerencsénk tesztelni.

Az avatott stratégiák és T.J. (a két kategória ugyanis nem feltétlenül fedi egymást...) legnagyobb öröme várhatóan novemberben jelenik meg, minden idők talán egyik legjobb játékának harmadik része, a **Populous 3**. Igaz, hogy az eredeti szellemi atyja, Peter Molyneux azóta már otthagya a Bullfrogot, de azért az a 3-4 éves munka, amit az idők talán egyik legjobb játékának harmadik része, a **Populous 3**. Igaz, hogy az eredeti szellemi atyja, Peter Molyneux azóta már otthagya a Bullfrogot, de azért az a 3-4 éves munka, amit az idők talán egyik legjobb játékának harmadik része, a **Populous 3**. Igaz, hogy az eredeti szellemi atyja, Peter Molyneux azóta már otthagya a Bullfrogot, de azért az a 3-4 éves munka, amit az idők talán egyik legjobb játékának harmadik része, a **Populous 3**.

Popsival szinte egy időben jelenik majd meg egy hasonló kategóriájú, hasonlóan nehézű, de mégis teljesen más stratégiai játék: a **Sid Meier's Alpha Centauri**. En ettől a fickótól még rossz játékot nem láttam (világfájszt viszont annál többet), tehát igen sokat várok most is, amikor kedvenc témáját, a Civilizationt fejlesztette tovább sci-fi kivitelben. A játékmenet ugyan megmaradt, de nagy fontos-sága lesz annak, hogy melyik fajt ír-



RONIC ARTS™



Need for Speed III



Need for Speed III



Fighter Legends



Moto Racer 2

AJÁNDÉKKOSÁR

nyítjuk, továbbá sokkal nagyobb szabadságokkal garázdálkodhatunk a különböző csapatok között. A Civ2-höz képest az irányítást teljesen kicserélték (bár azzal sem volt semmi baj), viszont ez is elég hatékonynak tűnt. Sokkal több lesz benne a videó, mint az előzőben, ami nem baj, bár azt tegyük hozzá, hogy ezek a futurisztikus színek kicsit súlyosak az én szimpla lelkivilágomnak. Seba, majd napszemüvegben játszom vele hónapokat.

Az RPG-fanok szívót hozza majd igazán dobogásba a lassan már két évtizede tartó Ultima-sorozat következő része, az **Ultima IX: Ascension**. Az Origin programozói ebben már teljes mértékben szakítottak az utóbbi Ultimákban hagyományossá vált félfelülnézeti megjelenítéssel: a játék teljesen új, 3Dfx-es grafikai engine-t kapott. Ennek megfelelően most jobban hasonlít a Deathtrap Dungeonre vagy a Die by the Swordre, mint elődei, és bár a történetben megint egy csapat fog szerepelni, személyesen csak a főhőst, Avatart fogjuk irányítani. A kiugró látványtól persze nem kell megijedni, hiszen a játékmenet ugyanaz a vérbő, klasszikus RPG maradt, mint az

volt eddig is – mindössze a látvány utolérte a '98-as évet. Lands of Lore és a Might & Magic utolsó részei tehát valószínűleg a kukába kerülnek októberben. Sajnos pont arról nem tudok semmi újdonságot mondani, emiatt igazán akartam: a **Dungeon Keeper 2**-ről. Annyit már eddig is tudunk róla, hogy ebben is új, 3Dfx-es grafikus engine fog dolgozni, a figurák sprite-jait polygonból álló alakok váltják fel, az első részben már ismertek mellett lesz még néhány új szörny és varázslat – de az EA-videók kizárólag csak az átkötő-, illetve az intro-mozit szemléltethetnek hosszasan, magából a játékból még egy állókép sem. Ez mondjuk elég meglepő, mert elméletileg – ennek is meg kéne jelennie még november végéig. Remélhetően nem fog három évet csúszni, mint az elődje.

A szimulátorok igazából mostanában már nem tudnak különösebben lázba hozni, mert annyi 3D-kártyás csoda jelent meg manapság ebben a kategóriában, hogy csak na! II. világháborús gépek szereplésével azonban még nemigen (bár egy csomó készül), és ezt a hiányt pótolja majd a Jane's-nél készülő

Fighter Legends. Szimulátorban láttam már pár szép darabot, de ez ANY-NYIRA jól fog kinézni, hogy igen erősen csuklani kezdtem tőle. A gépek szárnyán koromcsíkokat húz a géppuskák tüze, folyik az olaj a szárnyakon, halálosan élethűek a fedélzeteken kitérő tüzek – először azt hittem, hogy valami Siliconon legyártott intro-videót nézek, aztán felvilágosítottak, hogy ez maga a játék...

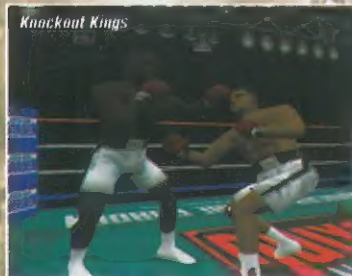
Versenyzési hajlamainkat nem kizárólag az NFS-ben élhetjük ki, mert jön az EA-tól egy másik folytatás, a **Moto Racer 2** is. Természetesen ez is gyorsító-kártyákra lett fejlesztve, de ezzel a grafikával kapcsolatban azért már komolyabb fenntartásaim vannak. Igaz, hogy nyilván nem a végleges verziókat láttam működés közben, és nyilván még sok minden változhat benne a megjelenésig, de nekem az a szerény véleményem, hogy ezekkel az effektókkal és az ezzel a valóságshűséggel nem igazán fognak veszélyt jelenteni a Motocross Madness eladási statisztikáira.

Egyetlen mostanában divatos irányzat van, ahol Electronic Arts-játékkal nem találkozhatunk, márpedig a Quake-klónok. Ennek a sorozatnak is hamarosan

vége szakad, hiszen nemsokára jön a **Prax War**, amelyet a 3D Realms csapatától nemrégén kivált Rebel Boat Rocker készít. A játékban egy kommandóscsapatot fogunk irányítani (akár különféle járműveken), és talán mondani sem kell, hogy a jó öreg Unreal grafikus motorjának támogatásával.

Természetesen a sportjátékok teréről sem vonul ki az EA. A kevésbé ismert sport miatt nálunk talán nem lesz olyan népszerű az USA legnépszerűbb játékosainak nevével fémjelzett **Tiger Woods '99** és a **Madden**-sorozat újabb része; pedig az előbbi talán napjaink legszebb golfjának ígérkezik, az utóbbi amerikai fociban pedig az EA Sports legénysége pedig talán még a WC '98-at is lepipálta. A legérdekesebb sportjáték azonban biztos, hogy a Knockout Kings lesz. Verekedős játékokból annyi van, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük – viszont az ökolívást az utóbbi időben szinte mindenki teljesen kihagyta az arsenáljából. A KK-ban végre olyan boxcsászárok nadrágjába ugorhatunk bele, mint Ali vagy Sugar Ray Leonard.

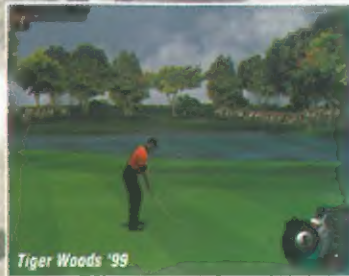
Ezek után már csak arra vagyok kíváncsi, hogy mit tesznek a FIFA '99-be...



Knockout Kings



Madden NFL 98



Tiger Woods '99



Prax War

Fasa. Mech. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy legalább olvasta a magyar nyelven is megjelent "Battletech"-sorozat egyik könyvét, annak alighanem ismerősen csengenek a fenti szavak. A csendes többség persze aligha hallott efféle szentségtelen dolgokról, úgyhogy az ő kedvükért röviden összefoglalnám a lényegét: a Battletech egy Amerikában hatalmas sikert aratott stratégiai játék, mely alapján azóta szerepjátékok, kártyajátékok, könyvek tucatjai valamint néhány számítógépes program is íródott. A

és összeválogatása természetesen a játékos feladata, s ezen a ponton nem árt némi stratégiai érzék sem. A rosszul, vagy egyoldalúan fejlesztett századokkal ugyanis igen nehéz (mondhatni lehetetlen) a későbbi pályákon boldogulni.

PILÓTÁK ÉS MECHEK

Kezdjük az előbbiekkal, hisz vitán felül ez a kellemebb téma. A pilótákkal nem lesz túl sok bajunk: beültetjük őket a megfelelő mechbe és hajrá! Hogy

páncélozt, s mindenekelőtt a fegyverzet. Ez utóbbit egyébként kedvükre állíthatjuk össze a raktáron lévő alkatrészekből, ami nagymértékben megkönnyíti majd dolgunkat. Az alapértelmezett felszerelés ugyanis nem mindig a lehető legjobb – s akkor még finoman fogalmaztunk. A különféle fegyvereknek két dologra érdemes különösen figyelni: a lőszerkészletre és a hatótávolságra. Ez előbbi ugyanis igen trükkös dolog, hisz a legpusztítóbb fegyverek némelyike alig tucatnyi lövést képes leadni, ami azért igencsak leszűkíti használhatóságukat. A különféle

tonnás monstrumokkal, avagy könnyebb mehekkel próbáljuk a Jaguárokat megleckézni.

AZ ÜTKÖZETEK

Ami az irányítást illeti, a Mechcommander igen csak hasonlít a Command&Conquerre és családjára. Bosszantó hiányosság viszont, hogy nem alkotunk kisebb-nagyobb csapatokat, melyeket egy billentyűvel kiválaszthatunk. A szakaszok között ugyan váltogathatunk az F1-F3 lenyomásával, ám

MechCommander & Conquer

A csinos ezredesnővel sehoggy sem sikerült bizalmasabb kapcsolatba kerülőm, úgyhogy frusztrációmát a Jaguárokon vezetem le



Sokan egy ellen – a háborúban nincs fair-play



Battletech-logóval ellátott termékeknek azonban akad egy közös vonása: gigászi, ember vezette csatározatok (bocsánat: mehek) öldöklő küzdelmét dolgozzák fel. A Microprose legújabb játéka, a Mechcommander is hasonló tőről fakad: egy teljes századnyi (na jó, kezdetben inkább szakasznyi) mechet kell a hódító Füst Jaguár klán ellen vezetni, s főszenvedőként egy Port Arthur névre hallgató bolygót a hódítók uralma alól. A különféle Klánok illetve a Belső Szférá közti szociális interakciókra nem térnek ki túl részletesen, mivel ez a téma könyveket töltene meg. A Belső Szféráról csak annyit, hogy három nagy, egymással állandó harcban álló nemesi ház és néhány kisebb szövetség alkotja. Jelen esetben a Davion/Steiner-ház ifjú tisztjeként kell a gaz betolakodókat megnevelni. Ez pedig az első, gyanúsan könnyűre sikerült pályák ellenére sem lesz gyerekjáték (na nem kell megjedni, azért túlságosan nehéz sem lesz).

Ami a játék műfaját illeti, kétségtelenül a C&C-hez és népes kompániájához áll a legközelebb. Legalábbis a grafikat és irányítást tekintve. A játékmunka net ugyanis meglehetősen egyedire sikeredett: példának okáért nem kell holmi építkezéssel vagy bányászkodással bízolódni. A Mechcommander egy vérbeli taktikai játék, melyben egy meghatározott számú (és súlyú) mech-hel kell egy vagy több küldetést végrehajtani. Az akcióban résztvevő mehek felszerelése

elhatalozni, illetve megsérülni. Ez előbbi szerencsére ritka dolog, főleg a kisebb mehek pilótáival illetve szerencsétlen fejlődések miatt szokott bekövetkezni. Az utolsó pillanatban katapultáló, illetve erősen megrongálódott gépekben szorongó pilóták viszont igen gyakran sérülnek meg, ezt az illető arc képe feletti piros négyzetek jelképezik. A sérült pilóták legfőbb hátránya, hogy az általuk vezetett gép soha, még egy alapos javítás után sem minősül teljesen épnek. Ezen először igencsak meglepődtem, de végső soron jogos a dolog: egy félvak, vagy törött karú pilóta vezette mech ne nagyon fickándozzon... Idővel persze maguktól meggyógyulnak a fiúk/lányok, ám egy-egy harcdezt pilóta időleges pótlása igen nagy gondot jelent.

A mekeket súlyuk alapján négy csoportba lehet osztani: vannak könnyű (40 tonnáig), közepes (40-60t), nehéz (60-80t) és roham (80-100t) mehek. Ezen felül minden típusnak három variánsa van: a "W" jelű az alapmodell, az "A" az extrapáncézzal ellátott, míg a "J" az ugrásokra is képes változat. A mehek három legfontosabb jellemzője a sebesség,

ökölmenek melyik is a tükéletes gép, azt deli pilótánk (avagy pilótánőnk) tulajdonságai döntik el. A magas manőverezés (Piloting) és ugrás (Jump) képességek a könnyű, felderítésre szánt típusoknál jönnek jól, míg a magas harcbelli (Gunnery) jártasság a méretesebb gépekénél fontos. Ezeken túl akad még egy tulajdonság, ami az adott gép szenzorainak hatósugarát és érzékenységet befolyásolja. A harcban részt vett pilóták tulajdonságai egyébként minden, sikerrel vett küldetés után nőnek – tehát nem árt néha kevésbé zseniális pilótáinknak is lehetőséget biztosítani, hadd fejlődjenek a fiúk. Természetesen a küldetések között új pilótákat is vásárolhatunk, bár ezek legtöbbje a nem túl marcona "zöldfülű" kategóriába tartozik. A hadjárat vége felé ugyan néhány elit pilótára is rá lehet lépni, ám még ekkor is érdemes vigyázni a harcdezt veteránokra. Katonáknak ugyanis van egy nagyon udvariasság szokása: hajlamosak a harc hevében

energiaszűrőkhöz (lézer, PPC stb.) ugyan nem szükséges lőszer, ám ezek a reaktor (már-mint a mech reaktorának) hőmérsékletét növelik nagy mértékben. E bizonyos szintet elérve a gépnek le kell állnia egy időre hűlni – ami egy nagyobb ütközet közepén nem egy életbiztosítás. A fegyverek lőtávolságára szintén érdemes figyelni, mivel a lassú gépek néha meg sem tudják annyira közelíteni fűgéből ellenfeleiket, hogy a közelre ható "arszenáljukat" használhassák. Ez pedig nagyon nem jó. Viszont a

komolyabb lőtávval bíró fegyverek tűzerő/súly aránya jóval kedvezőtlenebb, szóval sokáig el lehet vacillálni a fegyverzet összeállításával.

Nem számítom még a különféle járművekről, holott ezek alaposan megkönnyíthetik dolgunkat. A legtöbb jármű pusztán felderítésre alkalmas, ám akad néhány érdekesebb darab is. Az aknatelepítőnek mondjuk túl sok hasznát nem vettem, mint ahogy az aknaszedő sem nőtt szívemhez. Az időnként előforduló aknamezők megtisztítására sokkal alkalmasabb egy-két tűzérési támadás (mondjuk az se megvetendő húzás, ha nemes egyszerűséggel elkerüljük őket). A Refit Truck, azaz javító jármű viszont a negyedik ütközetűl kezdve már nélkülözhetetlen – használatával nem csak kijavíthatjuk, hanem lőszerrel is feltölthetjük leharcolt mecheinket. A különféle járműveknek van még egy közös (s igen kellemetlen) vonása: a küldetés végén "elvesznek", azaz újra meg kell őket vásárolni.

Miután ki-ki felszerelte a kedvére való csapatot, már csak a szakaszok összeállítása maradt hátra. Egy küldetésben legfeljebb három szakasz vehet részt, melyek egyenként maximum négy mehből vagy járműből állhatnak. Ezen felül van egy bizonyos súlylimit is – tehát nem közömbös, hogy szá-

az összetettebb hadmozdulatok végrehajtása még így is elég nehézkes. S ami még ennél is bosszantóbb: a játék sebességén sem állíthatunk, holott a mehek közti ádáz tűzpárbajok másodpercek alatt is eldőlhetnek. A későbbiekben tehát egy anyamondó gyorsaságra és éberségre lesz szükségünk, hacsak nem akarunk féltucatnyi nekifutni minden küldetésnek.

A képernyő bal oldalán látható panel a látzat ellenére nem egy bonyolult darab, összesen négy különböző "üzem módja" van. Az első, s egyben legtöbbet használt a térkép (Map), harc közben mindig ezt érdemes bekapcsolva tartani. A legfelül látható négy ikonra kérhetünk kétféle tűzérési csapást, szennyezést illetve vizuális felderítést. Tűzérési csapást csakis a terep egy látható (azaz felderített) pontjára kérhetünk, s ez 6 illetve 13 másodpercen belül meg is érkezik a kívánt helyre. Persze ez idő alatt a kiszemelt célpontok hajlamosak kimozgogni a célba vett földdarabról, úgyhogy nem kevés gyakorlat kell a tűzérési effektív használatához. Egyébként a klán harcossal a nagy adok-kapok tűzpárbajokban hajlamosak egy

Ez már a happy-end: megmaradt ellenfeleinket néhány leszálló-komp formájában éri utol a vég...

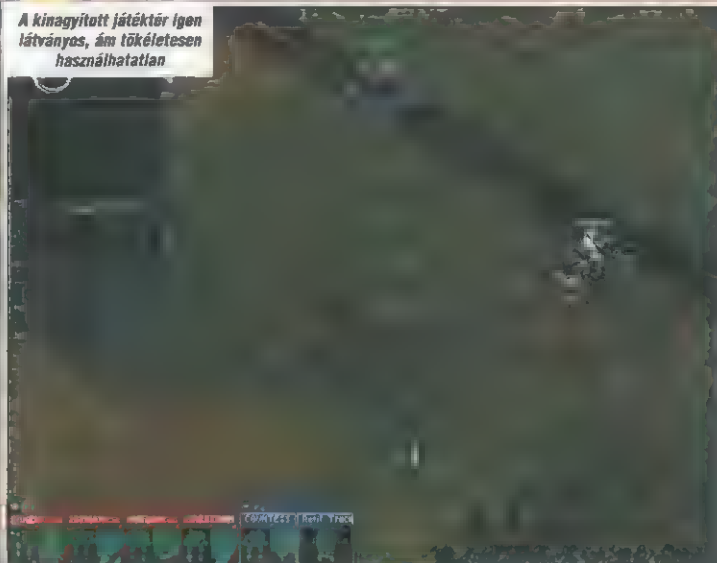




nyben leökövelni, amit alkalomadtán remekül lehet használni. Szenzorok illetve kamerás felvételek értelmeszerűen még fel nem derített, "fekete foltokra" kényszerítünk – ezek használata megkérdőjelezhető. A nagy törzsen zold pontok jelölik a saját egységeket, sárga pontok a szenzorok által érzékelt ellenfeleket, a vörös pontok a már látható klan-mecheket. A nagy fehér körök a szenzorok hatósugarát jelölik, ami többek között az is befolyásolja, hogy az adott gép mozgásban van-e. Az egyes mechek és művek státuszát egyébként igen trükkösen kezelte a gép. Rengeteget számolt ugyanis, hogy az illető milyen magasságú ponton áll, a szürke hegycsúcsok tetejéről például több repertény távolságára is elláthatunk. Az efféle földentés már csak azért is kulcsfontosságú, mivel a láthatóvá vált területeken MINDEN mozgást figyelemmel kísérhe-

tünk – függetlenül attól, hogy a környéken éppen alomcsortatunk-e csapatokat. A gép az "atható ikonok" adhatunk ki néhány különleges utasítást a legelső negyvenes perctől, azt a határozatunk meg, hogy egységeink milyen távolságra támadják a nepesztől. Példáram "kár" a távolsághozkat e módon már távolról is megismerhetjük, hogy az adott távolságra visszahívjuk. A példákban mechjeinket a közeli mozgókhoz az "elfele"hez, hogy minden távolsághozkat használni tudjuk, ez pedig a győzelem elvezetéstől bír. A példákban nem egy elegendő távolság. Az első sorban a gép mekkorát adhatunk parancsot a gépnek, egy négyzetes területre, rohamosra és a csatákban a távolságra. Ugrani csak a távolságra mekkorát repesek, e módon egy pillanatra a távolságra a falkon szikákon és az egyéb akadályokon. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egy-egy ugrás után halmozódik a kezdő pilóták elakadásai, amennyiben a gép-mech illetve lévegőtorony keresztülszében rendkívül gyors tud lenni. A rohamó mechek nagyjából másfélszer gyorsabbak a távolságra, amennyiben a távolságra pontatlanabbak is. Tán mondanom sem kell, hogy a szűkre szabott lootmex

A kinagyított játéktér igen látványos, ám tökéletesen használhatatlan



MECHCOMMANDER

miatt érdemes alaposan "megfuttatni" mechjeinket, bár a szenzorok hatótávolsága ilyenkor különösen leszűkül. A csatateret kinagyítva egy rendkívül látványos nézetet kapunk, ami ugyanakkor teljesen használhatatlan is. Arról nem is szólva, hogy a játék ilyenkor az élvezetettségig lelassul – szóval nem igazán érdemes erőltetni a dolgot. Egyébként ezeket a parancsokat a billentyűzetten keresztül is kiadhatjuk, ami jóval gyorsabb és egyszerűbb megoldás.

A térképen kívül lekérhetünk még az irányító-panelen egy rövid tájékoztatást (Data) az épp kijelölt

megsemmisül, ám akad néhány mech, melynek legalább a váza megmarad. Ezeket nem csak hogy lecsupaszíthatjuk, hanem akár helyre is pofozhatjuk, s dicső seregünkbe állíthatjuk. Ez már csak azért sem utolsó dolog, mivel a klánok mechjel/gyeget jóval fejlettebbek a belső szférára hasonló típusainál. Jómagam például az utolsó csatában csakis és kizárólag efféle "köcsönggépeket" vetettem be. Nem is akadt túl sok gondom...

Tartok tőle, hogy jelen esetben nem a frontális roham volt a nyerő megoldás...



A helyzet (még) nem rossz, csak épp kezelhetetlen



egységünkről, bár a csata hevében aligha lesz időnk efféle csacsaságokra. Megtekinthetjük továbbá a küldetés során teljesítendő feladatok listáját (Briefing) is, ami viszont nem egy hasznos dolog. Ahhoz, hogy túljussunk a következő küldetésre, minden feladatot teljesíteni kell – a játék nem tolerálja a félmegoldásokat. Érdekes lehet még az eddigi zsákmányolt felszerelés teljes listája (Salvage), hisz ezek nélkül igen hamar csődbe jutna dicső századunk. Alkatrészeket alapvetően kétféleképp zsákmányolhatunk: a különféle raktárak elfoglalásával illetve a kilőtt mechek lecsupaszításával. A legtöbb kilőtt ellenfél tökéletesen

ÉRTÉKEL-Ő (VAGYIS ÉN)

Jómagam már a kezdetektől fogva elfoglalt voltam a Mechcommanderrel szemben, mivel a Battletech-univerzum igencsak közel áll szívemhez. Aki hasonlóképpen ér, az feltétlenül szerezze meg a programot – nem fog csalódnai. A grafika egyszerűen csodálatos, különösen az animáció aprólékosága és ötletessége nyugtáztam. A sáros talajon lépkedő mechek hatalmas lábnyomokat hagynak a földön, az erdőben menetelve kidöntik az útjukba kerülő fákat, a rakbanások pedig egész egyszerűen csodálatosra sikerültek. A küldetések is egész változatosak, a játék még a legvégén sem válik unalmas meszárássá. Persze a valósághoz az is hozzátartozik, hogy ért néhány kellemetlen meglepetés is. Az első, s egyben legméretebb hiba, hogy a program csak 32 MB-ig kezeli a memóriát. Ez annyit tesz, hogy hiába van, mondjuk 128 MB Ramunk, a játék ugyanúgy a merevlemezről tölt be néhány ritkábban előforduló animációt, textúrát. Ennek folyamánaképp egy mezei (azaz nem SCSI, nem UDMA) winchesteren még a legizmosabb konfiguráció mellett is akadozik a scroll, ami azért igen nagy illetlenség. Aztán azzal sem sikerült feltétlenül megbarátkoznom, hogy összesen egy, azaz egy darab erdő-dombos terep-készlet van. Slassz. Sehol egy sarki jégmező, sehol egy sivatag, sehol egy mocsaras terep. S mindenek tetejében a Mechcommander még csak nem is túl komoly kihívás – jómagam néhány nap alatt a végére értem, holott soha nem számítottam a valódi stratégiai játékok verhetetlen dőnyjének. Mindég, nekem az eddigi felsorolt hiányosságok

ellenére is tetszik a játék. A klácsi néhány apróságtól eltekintve tökéletes, az irányítás könnyen tanulható és egyszerű, a hangulat pedig egészen fantasztikus (még ha hiányoltam is az egyes küldetések közötti átvezető animációkat). Aki nem idegenkedik elvi alapon a Command&Conquer mintájára készült stratégia/taktikai játékoktól, az mindenképpen próbálja ki. (A következő oldalon még találunk egy rövid ismertetőt a legjobb mechekről.)

Microprose
http://www.mechcommander.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTEGHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX
Hardver: Windows, Win95
Rendelt: P166, 32MB RAM, 8xCD

90%



Mint arra már az előző oldalakon is céloztam, messze ez a leghasználhatóbb jármű. Apró szépséghibája, hogy csak egy bizonyos

menyiségű javítást/feltöltést képes elvégezni, tehát nem árt csinálni banni vele. Fegyverzete nincs, páncélzata elhanyagolható, így nem árt távol tartani az ellenségtől. Szerencsére a számítógép elég sematikus irányítja mechjeit, így nem kell a javító járművek elleni váratlan rajtaütésektől tartanunk. Multiplayer-játékban persze más a helyzet, ilyenkor nem árt komoly védőörizetet rendelni a védtelen javító-brigádok mellé.

ULLER



A klánok legjobb könnyű-mechje, kis szerencsével már a játék legelején zsákmányolhatunk egy-kettőt. Természetesen a "J"-variáns

(tehát ugrásokra képes) a leghasználhatóbb, a többi nem igazán érdemes erőltetni. Használatával meglehetősen leegyszerűsödik az erődítmények bevételé: odasprintelünk a fal elé, átugrunk és elfoglaljuk a lövegek irányítótornyát. Szép, tiszta munka. A gond csak annyi, hogy a különféle épületeket csak akkor tudjuk elfoglalni, ha épp nem tartózkodnak a közelben ellenséges csapatok. Szerencsére az őrség rop-

pant unintelligensen viselkedik: könnyedén ki tudjuk őket csalogatni a falak és lövegtornyok biztos fedezékéből. Az ellenséges mehek így módon történő kivégzése után pedig szabad az út hős Ullereink előtt... Azt persze nem árt figyelembe venni, hogy túl sok könnyű-mech bevetésével drasztikusan megugranak veszteségeink is, ami hosszú távon igen kedvezőtlen halálózási statisztikákat eredményez. Épp ezért nem érdemes egy-két könnyű mechnél többet bevetni egy ütközetben. Még Uller J-ből sem.

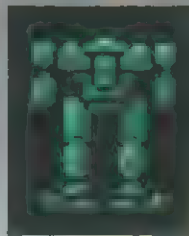
CATAPULT



Az első igazán használható Belső Szféra-beli mech. Erős páncélzat, pusztító tüzerő – kell-e ennél több? Alapfegyverzete főleg

hosszú hatótávolságú rakétákból áll, amit a későbbiekben is érdemes megtartani. E konfigurációval könnyedén leszedhetjük a különféle őrtornyokat, s a falakon is átlóhatunk. A közvetlen adok-kapok harcokat mindenesetre nem érdemes erőltetni, szépen cövekeljünk le Catapultjainkkal tisztes távolban és békésen lődözzük le az ellentét mechjeit. Amúgy igen lassú jószág, úgyhogy rövid illetve közepes lőtávolságú fegyvereket még csak véletlenül sem érdemes ráaggatni. Kedvenc módszerem, hogy felsorakoztatom Catapultjaimat egy sorba, eléjük állítok néhány közelharcra specializálódott tí-

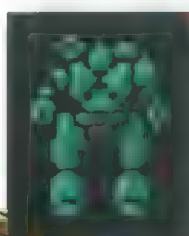
pust, majd a fürgébb mehekkel szépen eléjük csalogatok néhány ellenséges gépet. Egyébként az eddig leírtak igazak a Vulture nevezetű klán-mechre is, ám ezt a típust gyenge páncélzata miatt nem szoktam használni (noha fegyverzete igen meggyőző).



A klánok legkeményebb mechje, maga a két lábon járó halál. A Belső Szféra-beli gépek közül csak az Atlas veszi föl vele a versenyt – ez

jól megtermett mech komolyabb páncélzattal rendelkezik, ám lassabb és gyengébben felszerelt. S mindennek tetejébe még 15 tonnával nehezebb is a Masakarínál, úgyhogy az összehasonlítás végeredménye nem is lehet kétséges. Egy Masakarit mindenképp zsákmányolni fogunk a játék vége felé (az az egyik küldetés végcélja), de nem árt még legalább egyet összeszedni.

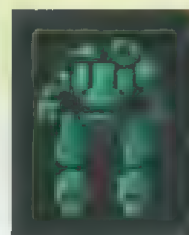
LOKI



A kedvenc mechem: gyors és rengeteg fegyver fér el rajta, így jóformán minden feladatra alkalmas. Páncélzata mondjuk elég gyenge, ám

kellő kísérettel (s egy javító jármű állandós támogatásával) túléli a legpusztítóbb ütközeteket is. Sajnos csak a játék vége felé bukkanak föl nagyobb számban, így zsákmányolásuk elég problémás lesz. A rutinos (és türelmes) játékos persze hajlandó akár több alkalommal is nekifutni egy küldetésnek, csak hogy zsákmányoljon néhány Lokit – az efféle sport-szerűtlen módszerek használatával az utolsó néhány küldetés sétagalopp lesz. Akad néhány küldetés, melyben egy mozgó célpontot kell megvédelmezni illetve elpusztítani, ilyenkor különösen jól jönnek a fürgé Lokik.

THOR



A Loki nagytestvére: jóval strapabíróbb, ám egyúttal lassabb mech. Védelmi feladatokhoz, keményebb "adok-ka-

pok" jellegű párviadalokhoz ideális, beszerzése viszont iszonyatosan nehéz. Mint ellentét különösen kemény dió, a könnyű-mecheket szinte pillanatok alatt múlt időbe teszi. Főként közepes illetve rövid lőtávolságú érdemes felszerelni, a távolsági harcot hagyjuk inkább a Catapultokra. Ideális felállítás, ha a Masakarikat és Thorokat egy csoportban mozgatjuk (esetleg néhány Hunchback-lal-vel megspékelve), a háttérből pedig néhány Catapult lődöz. Ullereink pedig szépen házhoz hozzák az ellent...

T.J.



A Robo Rumble (vagy ahogy még korábban hallant tenegett róla: Reflex) egy real time stratégia játék, s ezt azért nem győzik a TopWare munkatársai – és most eme cikk elején jómagam is – eléggé hangsúlyozni, mert ha csupán a játékról készült fotókat nézzük, bizony könnyen azt

Vértagyasztó viadal, madártávlatból



fontosítani, hogy mindegyike egy újabb Mech-warrior-klónnal gyarapított a piaci választék. De hogy a szokásos sorrendnél maradjunk, kezdjük a "Hol járunk?" kérdéssel, azaz a tér/idő meghatározással.

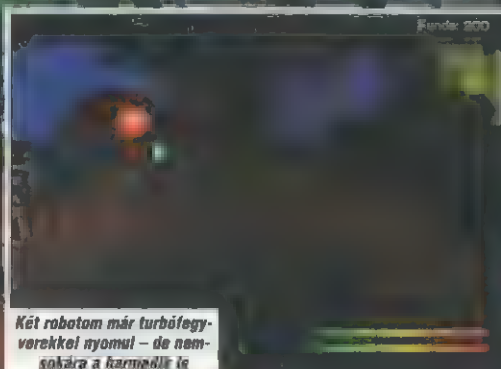
A 2082-es év nem sok sikert hoz az emberiségnek: a Mars-kolonizálásra tett kísérlet kudarcba fullad. A földi erők a felül lakhatóvá tett bolygó evakuálásán dolgoznak, amikor két katonai járőrhajó valami különösét vesz észre – valami hatalmasat. Egy kutató hajó indul a nyilvánvalóan idegen eredetű monstrum vizsgálására. A tárgy

származása ismeretlen, de megpusztító fegyver, aminek a célja részben éppen a Föld van beállítva. A további vizsgálatok hamarosan arra is fényt derítenek, hogy az idegenek egy év múlva vissza fognak térni – talán pont azért, hogy "elsüssék" ezt a szerkezetet. Mivel kevés az idő, az Egyesült Nemzetek elnöke úgy dönt, versenyztetni

fogja a két legnagyobb fegyvergyártó céget, s majd a győztes fogja felfegyverezni a földi erőket. A hadgyakorlatok végrehajtásához a felek rendelkezésére bocsátják a klórtett Mars-béli bányákat – beleértve az azokban található különös energiaforrásokat is, amiket valószínűleg szintén az idegenek hagytak hátra. A földi fegyverek csupán csúszlínak számítanak az földönkívüliek technológiájához képest, szóval ezeknek az energiáknak a tanulmányozása még különösen fontos lehet.

A KÜLSÍN

Mindenkinek egyelőre nem újonság, ha egy stratégia játék real time 3D-ben van megjelenítve.

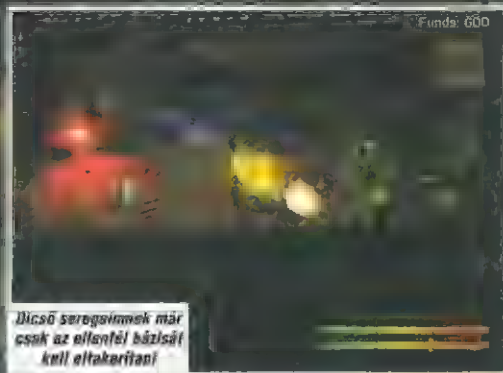


Két robotom már turbófegyverekkel nyomul – de nem sokára a harmadik is

ezért az a tény, hogy egy külön bevezetőt szánok ennek a témának, már előre sejtet valamit. A játék mindenben a klasszikus játékok a grafikai megjelenésre: szinte valamennyi elképzelhető taktikust bevetettek. A Mars-béli tájakat bárhol forgathatjuk, nagyíthatjuk, egészen közelről vizsgálhatjuk a lépegetőket, vagy akár madártávlatból is játszhatunk – a grafika sebessége még egy közepes Pentiumon is kielégítő, noha a látvány páratlan. A tény és árnyékhatások még a maximalisták ízlését is biztosan kielégítik: minden egyes toroklattanó vagy rakéta színes fénnyel borítja be a terepet, s akkor még nem szóltam a körbe-körbe pásztázó reflektorokról vagy a villógókról. A koromsötét zugokban sokszor nem is látni, ahogy diszkrétan somfordál az ellenség, s csak a lámpák fényében bukkannak elő – nagyon szuper az ésszerű

ROBOT - "T" NELKÜL

A Robo Rumble-ben két madártávlatból közelről harcolhatunk: az egységeket, vagyis az úgynevezett "robo"-kat magunknak kell összerakni. Ez talán a legfontosabb, mert a játékosnak van egy, más néven "robo" egysége, ami a játékban a legfontosabb. Ez a "robo" egység a játékban a legfontosabb, mert a játékosnak van egy, más néven "robo" egysége, ami a játékban a legfontosabb.



Dicső seregaimnek már csak az ellentel bázisát kell elfektetni

hanem minden pályán a stratégiáknak megfelelő szerkezeteket építhetünk. Egy robo három részből áll: egy testrészből, egy fegyverből, és ehhez jöhet még valami speciális felszerelés. Már kezdődhet még csak egy fajta fegyvert és talapzatot használhatunk fel, a játék végére már mindkettőt nyolc lesz, azaz 64 különböző formájú robot szerelhetünk össze. Ha ehhez még hozzá vesszük a nyolc speciális, hatástoknövelő eszközt és az idegenek energiáit, akkor majdnem többbezer szám jön ki.

Hogy milyen egységeket érdemes összeállítani, az abszolút az adott helyzettel függ. Egy lassú, de erős talapzattal (mint mondjuk a láncfalpal) védelmet nyújthatunk a kis hatótávolságú, ám nagy tűzerőjű rakétavetőknek. Arról pedig, hogy az ellenség az egységeink elé masírozzon, van egy-egy speciális felszerelés. A játék

Robo Blues Band koncertturné





A bázist már buzgón csépelem, az ellenfelei védőpajzsos robotja pedig ijedten a sarokba húzódott

ugár ugyan nem okoz nagy sérülést, de mivel távolról lehet vele támadni, arra kényszeríti a jóval erősebb ellenfelet, hogy közelítsen a robotokhoz. (Az egységeink akkor nyitnak tüzet, ha az ellenség lo-távolba került, szóval ezért fontos tényező a távolságtartás.)

ALAPJELÉNYEK

A játék elején először is választanunk kell, hogy melyik csapat akarjuk képviselni, azaz hogy maximális tűzerővel, vagy intelligenciával akarunk-e harcolni. Csaknem húsz küldetés tartozik mindkét szereplőhöz, melyek egyáltalán nem hasonlítanak egymásra. Jól példázza ezt mindjárt az első küldetés: míg a pirosakkal elég, ha egy nagyobb csapattal lerohanjuk az ellenfelet, addig a zöldekkel több trükkre is a kell jönnünk – többek között a fent említettekre. A küldetések célja is eltér: vagy amikor csak a felzárkózó csapatot kell megsemmisítenünk, van amikor védekeznünk kell, de a leggyakrabban az ellenség támadt kell megsemmisítenünk. A bázis mellett három hullámban lehet megsemmisíteni az ellenséget, de az első fontos feladat megsemmisíteni.

Mert minden egyes szintváltást egy robbanás követ, melynek detonációja az összes ostromlót (aki a közelben van) elpusztítja, azaz a bázisnak van ideje fellelegezni. A bázisok energiát felhalmozó a képernyő jobb alsó sarkában kapott helyet, míg az egyes robotok állapotát rajtuk kattintva tehetjük láthatóvá. Harc közben a robotok energiája alatti csík a fegyverek töltését mutatja. Hogy az ellenség merre van, azt a terep kicsinyített létképe láthatja, ha gyorsan reagálni akarunk, ezen a térképen egyetlen (jobb) gombnyomással bárhol átrakathatjuk a gézelet.

A bázist egy szingsz fémgyűrű jelképezi – ez egyben a gyárunk is. A robot rendelésének a képernyőjére a space lenyomása után jutunk: két oldalról láthatjuk a fegyvereket, és az alvázat, alul pedig a hatások növelő eszközöket. (Sajnos egyszerre csak egy dolgonak a hatásait lehet növelni.) Az összeállított robora rakatintva veszi kezdetét a gyártás, de csak annyi példányt tudunk gyártani, amennyit a nyersanyagkészletünk enged. Az anyagi forrásokat pedig rendhagyóan kezel a játék: a pénznyitványok között van szereplőkről (majd később), de magán a harcmezőn is a memóriakapacitás nyersanyagból kell gazdálkodnunk. (A készletünk akkor regenerálódik, ha elvesztünk egy egységet.) Ha már nincs bázisunk, természetesen több nem lehetünk új robotokat so gyártani.

ALAPJELÉNYEK

Ez azonban különsképpen az utolsó, hogy a küldetések előtt nem pusztán egy felkészítésben veszünk részt a következő küldetésben, hanem egy kisebb csapattal meg harcolunk. Ezáltal sokkal bensőségesebb a játék hangulata, hiszen a különböző személyiségekkel felruházott figurákkal szívesebb és kellemesebb tesztel-

A sikeres hadjárat titka az adott szituációnak megfelelő robotok gyártása



Cost Funds 450
2200

el lehet. Még az üpiókhöz (az állás-főtéshez/mentéshez) is egy külön szereplő kitalálva – a zöld területen például ez egyben egy ünnadó robot a feladás. A játék alatt tehát folytatódik a történet, aminek mindössze sokszor gyakorlati kihatása is van. Megértik például, hogy a riválisunk azzal vadol meg minket, hogy elloptuk az egyik találmányát. Ebben a konkrét esetben ennek az hatása, hogy a következő küldetésbe elveszítünk az említett fegyvert. Vagy még érdekesebb, amikor különleges helyzeteket tesztelnek, és csapán egy új robot lehet termelni az egész küldetés alatt – azt, amit elsőként megépítünk.

Mes, tehát a közös képernyőn is meg láthatunk alul. A versenyt felügyelő (szárnyas) Hopper mindkét csapattal egyaránt, ám a csapat többi tagja szereplőként más. A totemek tehát a következők: van egy támadó (akik) állatias dolgokról értesíthetünk, mint például, hogy mire jök az idegenek energiák, van egy kém, akiktől információkat vehetünk az ellenségről, van egy tüzelő, akik a találmányokat vásárolhatunk, és végül van az említett robot. Mint a felsorolásból is látszik, két helyen is szerepe van a pénznek: a kémek segítségével szabott árak vannak, viszont a feltalálónál szerepe lehet aludni, az alkudozás igen ötletes módon oldották meg: egy felkarú rablóval játszhatunk. A három oszloppal háromszor plusz/minusz 5, 10, 15 százalékkal növelhetjük/csökkenthetjük a végösszeget, ha vabbá vannak a joker-árak, amikkel vagy ingyen vehetjük el a találmányt, vagy sehog. Ha netán nincs elég pénzünk vagy a szerencsejátékunk a tele mutató új jón ki, a megfogaragszik, ami annyit jelent, hogy majd csak a következő küldetés előtt lesz hajlandó a szóba állni velünk. Egyébként többnyire kövételnek leszünk a pénz, mert pénzt csak

akkor kapunk, ha valami rekordot döntünk meg valamelyik küldetésnél. (A gép-függetlenül kísér, hogy milyen hamar végzünk, mennyi egységet gyártottunk, azokat milyen hatásokkal használtuk, és hogy a bázisunk mennyire rongálódott meg.)

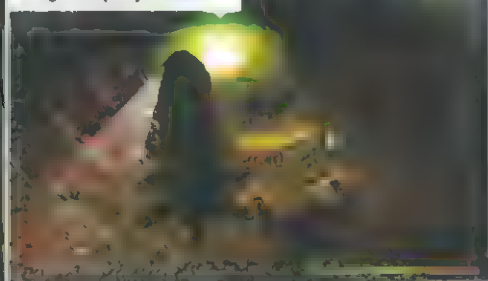
A találmányok elég széles skálán mozognak, három főbb témakör közül választhatunk. Egyrészt vehetünk valamilyen hatás-erő növelőt (például tüzerőt vagy gyorsaságot befolyásolót), másrészt fejleszthetjük a bázisunkat (például gyorsabb lehet a gépek gyártása), harmadrészt pedig valamilyen meglepetést kaphatunk. Ez utóbbiak általában a legdrágábbak, de ugyanakkor a leghasznosabbak is; meglepetés találmány például az intelligencia, azaz hogy a robotok a leggyengébb ellenfelet támadják meg.

ÉRTÉKELÉS

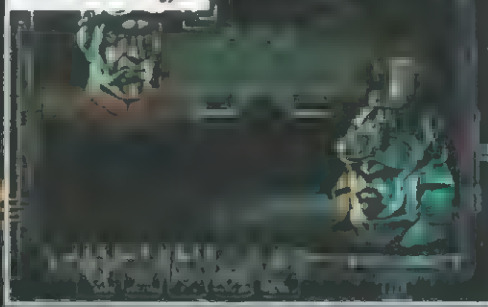
Mint ahogy azt egy '96-as játéktól el lehet várni, természetesen a Robo Rumble mélyreható keresztlátás is játszható – szóval ha már van egy játékos küldetés, akkor bármikor lehetünk a tudásunkat "valódi" ellenfelekkel is. Összegezve: a játék egyszerűen kezelhető, izgalmas és gyönyörű. Ha pedig ez meg nem lenne elég, meg azt is "megsúgjuk", hogy a TopWare magyar distribútóinak jövőtől a hazai boltokban teljesen magyar verziónak lesz kapható.

F.Z.

Az erőviszonyok ugyan nem túl kiegyenlítettek, de ebben a védekező küldetésben az ellenség nem épít új robotokat



Az alkudozás igen sajátos módon zajlik: most "csak" 20%-ot buktam az ügyn



Robo Rumble

TopWare/Metropolis
http://www.topware.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX
Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX
Ajánlott: P166, 32MB RAM

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX

92%

MAXI MEGA

Megmondom őszintén, elég nagy gondban vagyok ezzel a játékkal. Az első részét jól ismerem, hiszen akkoriban is én írtam róla az ismertetőt. A M.A.X. 2 azonban olyan játék (akárcsak az elődje), amelyet csak akkor ismer meg igazán az ember, ha már heteket játszott már vele – nekem azonban CoVboy apó kedvenc vesztő-párjából (értse! a cikkleadási határidőből) kifolyólag nem volt ennyi időm. Teljes leírással tehát már csak a program méreteiből adódóan sem próbálkozom, hiszen két oldalba belezsutolni ennyi információt egész egyszerűen lehetetlen.

Aki nem ismerne az első részt, annak annyi információ már elég lehet, hogy a M.A.X. 2 is egy jövőben játszódó stratégiai játék, melyben egyenlőre kell állandó háborút folytatnunk a gaz ellenfelekkel ellen.

Mivel hasonló kategóriájú játékokkal már volt tapasztalat, első pillantásra a program nemmi ténylegést válthat ki az átlagos G&C fanokból: sokkal szebb grafikát és animációt látoattunk már pl. a Total Annihilationben, sokkal látványosabbak voltak a Dark Reign egységei és videoi, hangulatosabbak voltak a Red Alert hangjai, szebb kidolgozása volt a Starcraft felzárkózásnak. Akkor mégis mi az, ami megragadja az embert ebben a játékban?

Először is: a M.A.X. 2 nem egy tipikus real-time stratégia, mint az előbb említett konkurrenciái. Lassan úgy fest a helyzet, hogy a hagyományos körökre osztott stratégiai játékok kimerülnek a divathól, talán ezért, mert a valós idejű stratégiák jóval gyorsabb, akciódúsabb játékmenetet biztosítanak nekünk mint magányosan, mind hálozzathoz játszva.

Ez így igaz, bár nagyon sok esetben azt mondhatnánk, hogy már szinte nem is a gondolkodás és a tervezés teszi ki az idő nagy részét, hanem ezek a mozdulatok, amelyekkel egy új egységet gyártunk, esetleg támadunk, és az az igazán jó játékos, akinél ezek az automatikus reflexmodulátok mármint átlagember számára szinte követhetetlenek. Talán azért, mert ilyen játék kezelése jóval könnyebb, nem ilyen hosszú befelélyedést a kényelmesebb, de nem is annyira látványos és sokkal szebb. Ez is igaz, bár volt már egy-két olyan körökre osztott játék, amely a maga idejében igen csillogó és megfogható volt magaénak.

A M.A.X. 2 egyik nagy előnye, hogy mindkét stílus kedvelői számára kínál megoldást: játszhatjuk akár körökre

MECHANISED ASSAULT

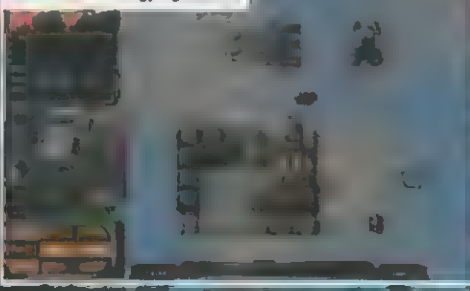
osztott, akár real-time stratégiaként is. Mindkettőnek megvan az előnye és a hátránya egyaránt. Amennyiben a körökre osztott játékot választjuk előnyben, úgy számíthatunk arra, hogy nem lesz bőven időnk, nem számíthatunk a gép pontos mesterséges intelligenciájával, amely már akkor

hanem – a fentebb írottakhoz visszatérve – a gyorsabb kezű játékosok lesznek az igazán nagy spillerek.

Hogy melyiket ajánlom a kettő közül? Mindenképpen a körökre osztott változatot, mert ez a játék jóval bonvultabb annál, mint amit egy real-time stratégia elbirna.

A játék konceptjában meglehetősen hasonlít a francia és is Carac: a sci-fi alkotásához. A M.A.X. sztorija utáni 15. évben járunk. Az emberiség a legújabb tagja a Concord nevű intergalaktikus szövetségnek, mely több civilizációt tömörít. Azonban nem minden humán faj magától ebben a helyzetben: egy csoportjuk fellázad, a önálló kolóniát hoz létre egy bolygón. A szövetség ezt nem nézi jó szemmel, és a központhoz embereket elküldi a planétára, hogy diplomatikusan – de ha szükséges, erőszakkal is – vegyük rá a rebéllist a visszatérésre. A békés megegyezés kudarcba fullad, és megkezdődik a polgárháború. A lázadók azonban kevesen vannak és gyengék, sorsuk hamarosan megpecsétlődik (őket kell a training misszióban legyűrnünk). Az öröm nem tart sokáig, a harc közben feltűnik a színen egy új faj, a Sheevatok, akikről hamarosan kiderül, hogy egy rendkívül agresszív és erős civilizáció, amely egy lépésre áll attól, hogy seregeit a Földre szállítsa. A Sheevatok elleni hosszú harc krónikája a M.A.X. 2.

Mint a mellékelt ábra is mutatja, nemcsak Józus tud a vízen járni, hanem számos egységünk is



Ennél ugyan már láthattunk szebb pseudo-3D-kivitelezést is, de azért ez sem rossz



Bátor AWACS felderítőm felfedezte a rút ellenséges hordákat



Amikor mi meg a legelső kerti mecénást építjük. Itt kerül előtérbe a stratégiai játékok legnagyobb előnye: egyetlenkat megdolgoztatva törjük a feladatokat megoldáson, és rettenetesen sokunk örülni minden kis jól sikerült húzásunknak is, itt mindentélekeppen a program mesterséges intelligenciája és az emberi agy csap össze. Azonban órási hátránya, hogy rettentő időigényes. Mivel a programban nemegyszer előfordul, hogy közel száz egységet irányítunk, egy-egy kör lefutása akár egy jó félórát is igénybe vehet. A gép ugyan sokkal hamarabb végez, de ez így is sok, nem beszélve a multiplayer üzemmódról, ami szinte elviselhetetlenül hosszú ideig tart.

Valószínűleg azonban sokkal gyorsabban zajlanak az események, azonban így van az embernek egy olyan érzése, hogy itt már nem is a hagyományos stratégiai és taktikai érzék dominál,

ULT & EXPLORATION

Interplay
<http://www.interplay.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-
kompatibilis hangkártya, Win95
újabbat, PIAB, 32MB RAM, 16CD

Nincs forradalman nagy ujdor-

89%

Furcsa. Ennél talán több jelzöt keresve sem találhatnék a Buka Entertainment legújabb játékára, a Vangersre. A furcsaságok már rögtön a fejlesztők nemzetiségénél kezdődnek, Bukák ugyanis a kies Oroszhoz születtek, ahonnan pedig eddig nem sok játékprogram érkezett. Na jó, a Tetríst most ne emlegessük, elvégre annak alkotója is bő húsz évet várt jogos tiszteltjaira... Szóval az alkotók oroszok, de magát a játékot elnézve akár a Marsról is jöhettek volna – ez legalább megmagyarázná a kissé sajátos képi világot és történetet. Már a 400 MB-os

autóverseny és egy Elite-szerű kereskedős játék sajátos keveréke, melyet az alkotók igyekeztek a lehető leg egzotikusabb környezetbe helyezni. Hogy hová? Na, erre egészen mostanáig nem sikerült teljes egészében rájónnom. S ez azért elmond egyet s mást a programról...

„A VANGERS TÖRTÉNETE”
„A VANGERS TÖRTÉNETE”
„A VANGERS TÖRTÉNETE”

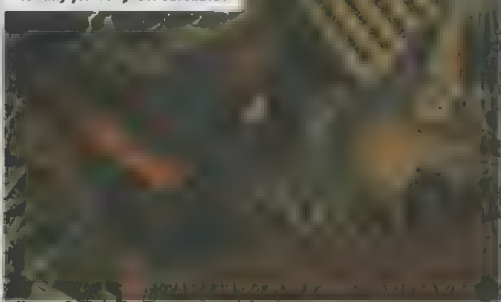
Ennek kisilabizálása igencsak embert próbáló mulatság volt. A játék kezdete

isteneccse, a történetről nem az alkalom beszélt belőlem. Arra mondjuk nem mernék megesküdni, hogy ez a játék kiagyalóira is áll, de ez megint más téma. Tény, hogy a Vangers egyike a legidősebb, legképtelenebb és legeredetibb játékoknak – legalább is a sztoriját tekintve. Példának okáért a legelső eligazításon, mikor egy Leepky nevezetű nagy zöld izéből próbáltam használható információkat kizsádni, az a következő beszédet intézte hozzám: "...és mesélni fogok a csomókról, a Láncról, a földalatti Lárvákról, a Glarxon élő ostoba Beeboorokról, s elmondom kifélék a

is a Vangers. Ez főképp a kereskedéssel, lejtadászattal és egyéb küldetésekkel megspékelt játékmenetnek köszönhető, melyet még az áttekinthetetlen viszonyok sem képesek tönkretenni. Két tucatnyi különböző jármű (azaz Mecho – csak az egyszerűség kedvéért) és több mint 30 érdekes kütyű közül válogathatunk, s ezek némelyike csak igen hosszas gyűjtögetés után kaparintható meg. Variációs lehetőségekben tehát nincs hiány, az apró, ám jól felszerelt kocsikkal épp oly jól el lehet boldogulni, mint a típrőláncos behemóttakkal. A vadonbéli kalandoz-



Ezt a csúnya nagy vörös batárt alighanem hátsó szándékok vezérik – nem baj, mindjárt kap néhány jól irányzott sorozatot



ELITE NÉGYKERÉKEN

kor ugyan hosszú oldalakon (akárom mondani képernyőkön) át olvashattam a Vangers sajátos történelméről, ám ez nem igazán villagította meg elmémet. Valami olyasmiről van szó, hogy a békésen élődegélő emberiséget hir-

kusowockok és mi a raffa...". És ez így megy az egész játék alatt: időtlen találdomnevek értelmetlen kapcsolatainak hosszas felsorolása gyilkolja a játékosok idegeit, mely bonyolultságában vetekszik egy brazil tévésorozat családi viszonyaival. Helyenként szórakoztató, ám az esetek többségében inkább idegesítő a dol-

Nocsak, ez a vidám Vangers-találkozó igen népes területet feltölt



install és a kissé szövevényes könyvtár-struktúra is megfektette a gyomromat, ám ezek még az apróbb érdekességek közé tartoznak. Hanem a játék, az maga a kvintesszenciális káosz. A formák, színek és értelmetlen szótagok e bőszen hömpölygő áradata mellett még a legelvonatb Twin Peaks-epizód is dokumentumfilm-komolyságának tűnik.

Kissé tárgyilagosabban: a Vangers egy

telen egy hangos "búúú" kiáltással megtámadta a szellemi világ, s a metafizikai torradalom hatására dimenziók egész sora tárult fel előttünk. Meg idegen lények is bejöttek valahol a képbe. Aztán néhányan elkezdtek ezekbe az idegen dimenziókba utazgatni – na őket nevezi a köznyelv Vangersekknek. A Vangersek rendkívül spirituális lények, még ha erről a nehézgépágyúkkal felpakolt járgányaik nem is árulkodnak oly egyértelműen. A Vangerseken kívül egyébként több más ember-klán is létezik, de ez jelen esetben tökmindegy. Hogy mi a végcél? Túljutni az Elveszett Világok Láncolatán, fényt deríteni a Vangersek elfeledett titkaira, s végül rálelni egy Őrthon nevezetű, igen titokzatos helyre. Azaz kereskedni, idegen lényekre lövöldözni és különféle küldetéseket teljesíteni a la Subculture.

„A VANGERS TÖRTÉNETE”

Féltreértés ne essen: a már emlegetett problémák ellenére is igen szórakozta-

sok szintén igen változatosak lesznek, a különféle szerkentükkel utazhatunk víz alatt s víz felett, ugorhatunk, repülhetünk és természetesen ltrhatjuk az ellent. Mi több, a kellő jármű hirtokában akár a föld alá is beashatjuk magunkat, ami azért nem mindennapos dolog... A táj változatosságára szintén nem lehet egy rossz szavunk se: a lávalólyóktól a mozgó hegyeken át egészen a liftekig mindenféle és-fajta terepakadályal összerúthatunk a játékan. S akkor nem szóltam a szép számban előforduló konku-rems Vangersekről, akik legfőbb célja személyünk kiirtása lesz.

Aha, semmi baj. Hirtelen azt hittem, hogy egy önkényuralmi jelkép



Egy kép az introból. Ne kérdezzétek, hogy miért is menttem ki...



Km a küldetéseket illeti, ezek szintén igen változatos képet mutatnak. Világonként több tucatnyi küldetés várja a játékosokat – ezek egy része kötelező házi feladat, míg mások "csak" jól jövedelmező, mellékes kiruccanások. Tapasztalataim szerint érdemes minél több opcionális feladatot elvégezni, mivel ezek nélkül elég problémás lesz a komolyabb fejlesztésekhez szükséges pénzmagot összekaparni. Egyébként a játék felettébb idő és idegigényes, mivel egy-egy világ felderítése

mak, bár ezek a kirándulások az igen sűrűn felbukkanó ellenfelek miatt nem válnak unalmassá. Illetve nem válnak ANNYIRA unalmassá. Jómagam máskoránál többet képtelen voltam egyhuzamban a Vangersszel nyomolni, a rengetek autókázás az enyhén szurrealista tereptárgyak között valahogy igen hamar megfűtötte a gyomromat.

nem az igazi. Engem kifejezetten idegesített, hogy a szövevényes helyszíneken az automap alapján lehet a legbiztonságosabban navigálni.

A multiplayer-játékra viszont nem lehet egy rossz szavam se. Egyszerre nyolc játékos irthatja egymást a Vangers sajátos világain, mégpedig három teljesen különböző formában. A Van-

Warral fontos szempont: az élvezhetőségről. A cselekmény helyenként követhető, némely párbeszéd megértéséhez komolyan elkelne egy Vangers-Angol szótár. Efféle kiadvány hiján marad a találgatósi, jegyzetelés és bosszankodás. S még ha mindezeket túl is teszi magát a jobb aorsra érdemes játékos, a túlságosan egyedi hangulat és a körülményes irányítás még mindig lerontja az összképet. Még az egyes kereskedő-állomásokon való beszélgetés és vásárlás is teljesen áttekinthetetlen: hosszú percekig kell a teljesen értelmezhetetlen és felismerhetetlen ikonok között kotorászni, hogy a kívánt tranzakciót nyelbe üssük. Holott a grafika, már eddig is sokat dicsért alapötlet és nem utolsósorban a kellemes muzsika alapján a Vangers műfajában akár a legjobbak közé is tartozhatna. Nem állítom, hogy a programot megnézve mindenki sikongalni fog az élvezettől, de a tőj és főleg a játékok mozgása (repülése, pattogása, merülése stb.) igen korrektül mutat. A

gépigény szintén szolidnak mondható: egy P133-on 16 MB Ram mellett is elcammog a program, bár a winchester-ről igen sok helyet felzabál a drága. S végezetül a legkínosabb kérdés: vajon kinek is ajánlanám jó szívvel a Vangerst? Haaaát, a gyors és könnyed kikapcsolódásra vágyóknak semmiképp. A program ugyanis jóval mélyebb és időigényesebb, mint azt első pillantásra gondolnánk. Az egyes világok valóban hatalmasak, s maga a játék a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető könnyűnek. Könnyen emészthetőnek pedig végképp nem. Ha valakit nem riasztottak el az eddig leírtak, az nyugodt szívvel szerezzé be – igen hosszútávú szórakozásra számíthat. Ja, és aki kissé áttekinthetőbb formában is szeretne a program háttértörténetéről olvasni, vagy csak néhány tanácsra vágyik, az feltétlenül nézzon föl az I-Magic site-ra. Ilyesmi honlapot illene minden játékhoz készíteni.

T.J.

VANGERS



Igy fest egy bázis belülről. Az egyes ikonok kislábilálása felér egy órálló logikai játékkal

ugyanícsak hosszadalmas feladat. Összesen tíz különböző világ vár a kellepp elszánt játékosokra, s tapasztalataim szerint nemcsak a vadon grafika, hanem a küldetések jellege és a Kancellárok viselkedése is igen változatos képet mutat. Az egyes küldetések persze rengeteg mászkálással jár-

Az Irányítás szintén nem sikeredett a lehető legkételetesebbre, a kb. 30 különböző funkcióbilleentyű szerintem határozottan kezelhetetlenné teszi a játékot. Eleinte naív módon egy négygombos joypaddal próbáltam boldogulni, ám menet közben rá kellett döbbnem, hogy így módon egész egyszerűen képtelenség irányítani a játékot. Maradt tehát a bűsz billeentyűke resgelés és csépelés, amit azért igen sokáig kellett szoknom. Ezt a dolgot a Subculture-ben lényegesen jobban oldották meg, holott ez egy vérbeli (pontosabban vízbéli) 3D-s környezetben játszódott. Helyenként maga a terep is elég zavaró, a térbeli különbségek illetve utakadályok érzékelhetése valahogy

nevezés a klasszikus "mindenki mindenki ellen" szabályok szerint zajlik, cél a többi Vangers felkutatása és legyilkolása. A Mechosoma már jóval fantáziadúsabb téma, nevezetesen a kereskedés körül forog. Na, itt már nem árt egy csekély stratégiai érzék sem... Természetesen a klasszikus felülnézeti-autóversenyek szerelmeseinek sem kell aggodniuk, az igen hangzatos Passembléss névre elkeresztelt opcióval alighanem teljesen meg lesznek elégedve.

Mi több: nagyon nehéz eset. A játék alapötlete ugyanis remek, ebből a kalandelemekkel megspékelt autóversenyzősliből/kereskedősliből egy fantasztikus játékot is ki lehetett volna hozni. Sajnos nem így történt. A Vangers alkotói egy olyanira eredeti anyaggal kívántak előrukkolni, hogy teljességgel megelégedtek egy igen



A későbbi pályák sem mindennapiak, avagy a gonosz építőkockák támadása...

vangers

I-Magic/Duke Entertainment
http://www.imagicgames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-
kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM

jeleborítással és egyéb debilizsagekkel
- meg így is egész szórakoztató!

76%

IPIAPACS, JÖN EGY KIS BUNYÓ!

TEAM APACHE

Nehéz dolga van manapság az emberfiának, ha azt forgatja a fejében, hogy neki mindenképpen egy szimulátort kell írnia. Kicsit nagy a konkurencia, mert manapság aztán már végképp teli van a padlás mindenféle szimulátorral, és a valaha volt összes repülő objektumot már oda-vissza feldolgozták legalább százszor. Még nagyobb a probléma, ha a szimulátorokon belül az ember pont a katonai helikoptereket szemelte ki magának. Ebben ugyan nincs akkora túltengés, mint a repülőgépek között, viszont jóval kövesebb a feldolgozásra váró téma (vagyis géptípus) is. Nem csoda tehát, ha a helikopter szimulátorok közül majd mindegyikben ugyanaz a típus mosolyog a leendő számítógépes léghuszárokra: az AH-64 Apache. Természetesen ezek a légi ágyúaszádok a főhősei a Simis új játékának, a Team Apache-nak is. A játékkal való ismerkedés rögtön egy meglehetősen kedélyromboló momentummal kezdődik: a TelepítőVarázsló nevű rettenet mosolyogva közli, hogy remélhetőleg a

NASA háttértároló kapacitásához hasonló winchester felett diszponálunk – merthogy ő most vagy 300 megát fog nekünk itt felinstallálni. Alkudni nem lehet vele, tehát húzzunk magunkhoz egy vödör pattogatott kukoricát. Aztán rögtön még egyet, mert jön az elmaradhatatlan intro videó. (Lesz belőlük még jópár.) Ezek igen "tűrhetően" sikerültek: az intro első pár másodpercben azt hittem, hogy filmet látok csak amikor a légsúlyú Hummel dzsipek belibegtek a képbe, akkor derült ki, hogy ez bizony számítógépes animáció. Hm, dögös – de a 300 megát azért még nem bocsátom meg ennyitől.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A helikopter szimulátorokban van egy igen nagy probléma: jelesül az, hogy helikoptert kell vezetnünk benne. Márpedig ezek igen bolondos jószágok. Részemről nem is igen értem, hogy hogyan képesek repülni (jó, tudom, mindenféle fizikai hókuszpó-

kusszal meg lehet magyarázni – na de akkor is: miért nem esik le?) Amíg felemelkedik, addig még talán rendben is van, de amikor valamelyik irányba el kell indulni vele, akkor már problémás a dolog. Külön szórakoztató, hogy katonai helikopterről lévén szó, midőn megpróbálunk valamerre elindulni a masinával, rossz bácsik fognak lövöldözni

A szépség és a szörnyeteg – vagyis egy Huey Cobra és én



ránk mindenféle vasdarabbal, a földről és a levegőből egyaránt. Így tehát aki még nem rendelkezik legalább öt éves pilótajogosítvánnyal, az jobban teszi, ha a Training ponttal kezd a játékot, ahol egy szakavatott oktató instrukciói alapján elsajátíthatjuk a fel/leszállás és a navigáció rejtelmeit, valamint gyakorolhatjuk a fegyverek használatát. Az AH-64 Apache helikopter négy különböző fegyverrel van felszerelve: egy 30 mm-es gépágyúval a páncélozatlan vagy csak gyengén páncélozott földi célpontok ellen; lézer irányítású Hellfire rakétákkal páncélozott földi célpontok ellen; valamint a nem-irányított Hydra és az Infravörös Stinger rakétákkal a légi célpontok ledurrogatásához. Az utolsó tréningküldetés gyakorlatilag vizsgának is tekinthető. Ebben egyrészt kötelék-

repülést gyakorolhatunk, majd éleslövészeten vehetünk részt. Mint a nevéből is kiderül, a játékban nem igazán magányos farkasként (vagyis egyéni-leg) ténykedünk, hanem két, négy vagy hat gépből álló köteléket vezet-hetünk harcba. A többi géppel a bevetés alatt állandó rádiókapcsolatot tartunk, és egy-egy billentyű megnyomásával különböző parancsokat adhatunk ki nekik.

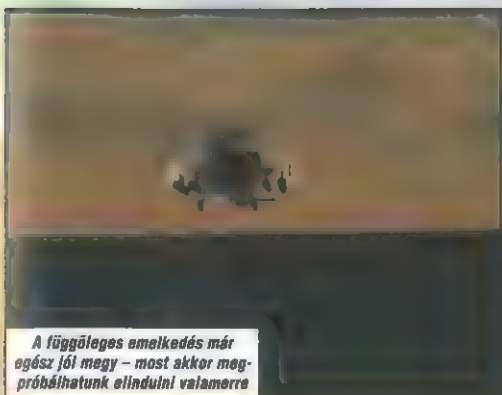
TÁMADÁSI

Nna, most már képzett harci pilóták lettünk, épp ideje, hogy valami zsák-mány után nézzünk! Bevetéseinknek két fő színhelye lesz: egyrészt a nap-tényes Kolumbia, ahol a kokainbárók pénzén új virágkorát éli a marxizmus, és kínai és koreai fegyverekkel fel-

Sajátos méretű város vala-hol Lettország mélyén



Azért nem csak helikopterek vannak a játékban...



A függőleges emelkedés már egész jól megy – most akkor megpróbálhatunk elindulni valamerre

Érdekesen alakulnak a dolgok a szimpla küldetéseknel, ahol egybár az ember azt várna, hogy – a szerzők adakozó kedvének függvényében – talál 20-30-50, a körülményeket és a célt illetően fix missziót, amelyeket betöltögetve kellemesen eltöltheti a vénasszonyok nyarát. A Team Apache szerzői azonban teljes mértékben szakítottak ezzel az ódon módszerrel, ugyanis nem fix küldetéseket kapunk, hanem szabadon konfigurálhatjuk, hogy momentán épp milyen bevetéshez lámadunk kedvünk. A hadszíntér kiválasztása után megadhatjuk a küldetés típusát (alacsony-lámadás földi célok ellen vagy légcicsta, csapatszallító vagy mentőhelikopterek biztosítása, az ellen-

A hab a tortán természetesen a Campaign, vagyis a hadjárat. Itt a hadszíntérén megadhatjuk, hogy melyik alakulatnál akarunk szolgálni, és ha nem csak a küldetésekre akarunk koncentrálni, hanem teljesen bele akarjuk élni magunkat egy Apache-századparancsnok mindennapjaiba, akkor kérhetjük, hogy a legénységgel és a helikopterekkel is mi akarunk bíbelődni. Ilyenkor ki kell választanunk a század személyzetét (nyolc pilótát és nyolc CGP-t, vagyis másodpilótát/géppuskást – lévén az Apache két-személyes helikopter), és például nekünk kell gondoskodni sebesülés vagy hősi halál után a felváltásukról. Ha a műszakiakat is mi alakítjuk, akkor személyesen kell a gépek felfegyverzését és karbantartását irányítani. A felváltás illetve a sérült gépek javítása egyaránt némi időt vesz igénybe – ilyenkor természetesen az adott helikopter illetve a gép személyzete nem mehet bevetésre. Az Operations szobában a Mission Planner az egyedi küldetésben megismert eligazítás a soron következő küldetésről, a Duty Rosterben pedig az üzemképes gépeket rendelhetjük – párosával – bevetésre. Jópofa dolog, hogy időről-időre újságokat is kapunk otthonról, és ebből folyamatosan tájékozódhatunk róla, hogy hogyan is áll a hadjárat – vagy legalábbis hogyan ítélnék meg minket a hazalak.

megsemmisítése, illetve a saját megvédése a cél.

NAGYKABÁT (OVERALL)

Egy-egy I. vagy II. világháborús témát feldolgozó alkotást kivéve nem hoznak manapság különösen lázba a szimulátorok – a Team Apache-csal azonban elég kellemesen elszórakoztam. Egyrészt a meglepetései, másrészt a hangulata miatt. A meglepetések alatt elsősorban a szabadon konfigurálható küldetéseket értem, amelyekben szinte kedvünk szerinti környezetet teremthetünk magunknak; ráadásul nemcsak a küldetések, hanem a játék is szabadon konfigurálható. A szimulátorok alkotói általában ott vetik el a súlyt, hogy vagy túlságosan élethűre (egyben tkp. játszhatatlanra) csinálják a játékot (ld. Longbow 2), vagy a szimulátort lefokozzák egy lövöldözős játékká (ld. mondjuk Commanche 3). Ezt itt frappánsan úgy oldották meg, hogy a játékos az Opti-

szarait félreguláris csapatok uralják az ország területének több mint felét; valamint Lettország, amelyet a gonosz oroszok – miután háborúba sodródtak az egykori szovjet tagküzársaságok szinte mindégükével – megint megpróbálnak bekebelezni. (A lelkiismeretes szerzők mindkét hadszíntérhez részletesen kifundáltak a politikai helyzetet, bár azt azért tegyük hozzá, hogy egy ilyen jövőkép maximum akkor juthat egy normális ember eszébe, ha egymás után 4-5 Zsírínovszkij-beszédet is meghallgat...) Kolumbiában csak kevésbé veszélyes ellentételekre akadunk (gyalogosokra, géppuskás dslsokra, illetve vállról indítható föld-levegő rakétákra), míg Lettország jóval veszélyesebb környék: az említettekén kívül mozgó SAM-állások, légvédelmi tüzérség és nem utolsósorban harci helikopterek fenik ránk fogukat.

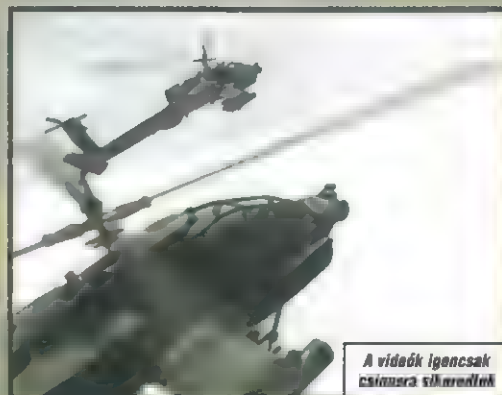
Türelemtelenebb játékosok számára szolgál a szimulátorokból már régi kedves ismerősként visszaköszönő Instant Action opció. Ebben a szerzők rendszerint egy lövöldözős játékká szották lefokozni szimulátorukat, ugyanis "durr bele!"-alapon egy célpontokban meglehetősen bővelkedő szituációba pottyantják a nagy mellénnyel érkező játékos, akinek nem kell olyan földhöz ragadt dolgokkal szórakoznia, mint mondjuk navigálás a célpont közelébe – már helyben van belőlük egy rakás, szóval kedvére kiélheti agresszív hajlamait minden játékos – míg csak hősi halott nem lesz belőle is. Nincs ez másképp a Team Apache instant akciójában sem, sőt, itt mintha a szerzők egy kicsit túl is lőttek volna a célra: a tréningküldetések viszonylag nyugodt percei után igen megrázóan hat, hogy tulajdonképpen még be se indítottuk a motorokat, de rosszakaróink máris három különböző helyről tüzelnek ránk az összes csőből.

séges légvédelem megbénítása, sa-többli); megadhatjuk az időjárás-tényezőket (tisztaság, időjárás, a köd, vihar, vagy éppen havazás) és a bevetés időpontját (vagyis a napszakot); továbbá meghatározhatjuk, hogy mekkora alakulatot kívánunk a harcba vezetni. Igen sajátos, ámde igen kellemes módszer, különösen ha hozzátesszük azt is, hogy a játékhoz mel-

Igen észrevettem, hogy az ellenséges légtérben vagyok, ugyanis lőnek rám



lékeltek egy külön küldetésszerkesztőt is, amivel bőséges szabadidővel rendelkezők kényükre-kedvükre fabrikálhatnak maguknak különféle küldetéseket, amelyeket a küldetések Load Mission pontjával bármikor betölthetünk a játékba. A küldetés elindítása után megkapjuk a szövetséges eligazítást, a térképen megnézhetjük a térségben lévő célpontok illetve az ellenséges csapatok feltételezett helyzetét és a bevetés alatt követendő útvonalat – aztán máris behuppanunk az Apache fülkéjébe és indulhat is a vadászat!



A videó igen csak csúszra sikeredett

ons-menüben úgy állítja be a realizmust, a repülési modellt a környezeti hatásokat és a többi, ahogy éppen neki tetszik. A játék ugyan csak 640*480-ban (illetve 512*384-ben) megy, de egész jól fest még 3D-kártya nélkül is (azzal együtt meg még jobban!), bár azt tegyük hozzá, hogy ennél talán kicsit változatosabb teret is szülhetek volna. A hangok és az átvetető videók viszont szinte tökéletesek, nagyszerű hangulatot teremtenek. Szóval az egész úgy jó, ahogy van, nyugodtan ajánlhatom mindenki becses figyelmébe.

team apache

Mindscape/Siml

http://www.team-apache.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, 2MB videokártya. Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya, Joy

87%

Természetesen a Team Apache-ból nem maradhatott ki a helyi hálózaton vagy Interneten keresztül játszható multiplayer-opció sem. Maximum hat játékos játszhat kooperatív küldetéseket, amelyben egy alakulatban repülnek a játékosok; továbbá nyolcan nyomonkaphatnak egymás ellen a death-match-partikban. Ezen belül több fajta is van: a hagyományos stílusban természetesen mindenki mindenki ellen játszik, de játszhatunk akár több csapatra oszolvá, vagy pedig a Capture the Flagre emlékeztető stílusban, amelyben az ellenfél bázisának a

Pár évvel ezelőtt, ha egy PC-s játék dobozán a Sierra emblémáját pillantottuk meg, már biztosan tudhattuk, milyen játékra számíthatunk, lévén a Sierra szinte csakis grafikus kalandjátékokkal foglalkozott. Ez az egyikük arcát (amit mondjuk a hozzám hasonló kaland-őrültek cseppet sem hántak) egészen a CD-ROM technika elterjedéséig jellemezte a cé-

RENDŐRSÉGI KÖZLEMÉNY

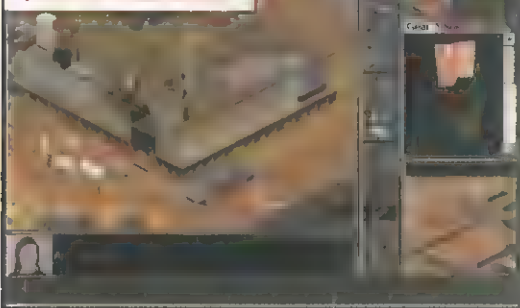
A legújabb Police Quest műfaja: real time stratégiai játék, azon belül is a Command&Conquer féle point&click típus. (De nem C&C-klon!) Magyon jó választás, hiszen a csapatunkat – amiről eredetileg is szól a SWAT – ebben a stílusban lehet igazán érezkeltetni. Igazi nagy taktikusnak

kell lennünk, mivel valamennyi gond és teendő, ami csak egy SWAT teammel kapcsolatban felmerülhet, a mi nyakunkba fog zúdulni. A csapat(ok) összeállításától és kiképzésétől kezdve a pénzügyi gondokig mindenre nekünk kell foglalkoznunk, és akkor a tulajdonképpeni feladatokról még nem is szólnunk. Szoroztatnunk kell az embereket, mely során akár több temetést is összeállíthatunk, utána tetszés szerint felfegyverezhetjük őket, végül pedig természetesen győzelmet kell aratni velük. Persze az sem mindegy, milyen fényes az a győzelem, hiszen ha minál köztben ártatlanok esnek áldozatul, a szervezet nem részesül anyagi támogatásban. A gép pedig mindent számon tart: mennyien sebesültek meg, hány csapat-társ esett el, mennyi túszt sikerült kiszabadítani, stb. Az is fontos feladat, hogy

Terroristának sem vagyok utolsó: egy szép vérturdu után meglátam a zsákmányolt fegyverekkel

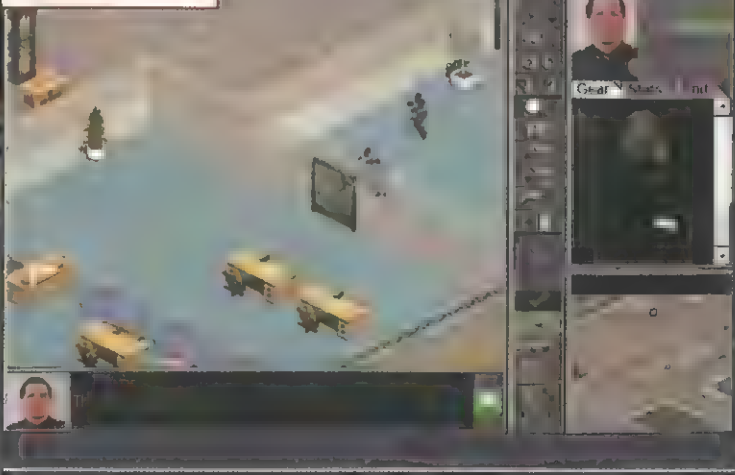


A kislány kicsit félreértette a helyzetet: nem, nem a SWAT-tól jöttünk – már megint rossz fiút játszunk és túsztokat szedünk



get – azóta viszont az FM Videókat alkalmazó játékokat nyomatják nagyon. Jól megfigyelhető ez a tendencia a Police Quest-sorozaton is, hiszen a népszerű zsaru-sztorik első négy része még egy-egy pompás kaland volt, míg az ötödik epizód már inkább egy rendőr-enciklopédiához hasonlított. A SWAT-ban igazi színészek beszéltek hozzánk a képernyőről, s a küldetések során a valóságban modellezett fegyvereket, digitalizált háttereken, digitalizált banditák ellen kellett bevetnünk. A játékkal csupán egy baj volt (legalábbis szerintem): túl sok volt a ismeretterjesztő szöveg és az eligazítás, és kevés a játék. Mindent megtudhattunk a Los Angeles-i rendőrség speciális csoportjáról, de maga az akció kissé vontatott volt. Még az a szerencse, hogy a Sierra manapság is nyitott az új ötletekre, s ezért az SWAT 2 már cseppet sem hasonlít az elődjére.

Hernandez a tükörben nem lát semmit, szóval nyugodtan behatolhat a kommandó



pókat is jó pontnak veszi. A terroristák irányításának megvan az az előnye, hogy nem kell nagyon odafigyelni arra, mikor és mire nyitunk tüzet – bár ez mégsem jelenti azt, hogy velük könnyebb, mert a gép rengeteg rendőrt küld a nyakunkra. Alighogy megkezdődnek a küldetések, mindig feltűnik a láthatáron egy zsaru.

De talán kezdjük az elején. A játéknak szóloban vagy multiplayer módban foghatunk neki, ám mivel a több játékos módot sajnos még nem volt alkalmam kipróbálni, most csak az "egy személyes" küldetésekről fogok beszélni. Ezekből több mint 30 van. Választhatunk, hogy egy gyors menetet akarunk-e, avagy egy új karriert kívánunk kezdeni. A "gyors menet" kifejezés mondjuk egy kicsit félreérthető: csupán annyit jelent, hogy egy menet erejéig válogathatunk a már teljesített küldetéseink közül. (Ez tehát nem azonos azzal az állástöltéssel, amit a főmenü Load pontjánál tehetünk meg.) Mindennek előtt azonban azt kell meggondolnunk, hogy melyik oldalon kívánunk harcolni.

CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁS

A legtöbb különbség a rendőrök és a terroristák harcmodora között, hogy a rendőrök – az emberi élet védelme érdekében – sokkal fontosabban tartják a szervezettségüket, dolgoznak, őket irányítva tehát minden lépést alaposan meg kell gondolnunk. A terroristák tényleg csak a küldetés célját tartja fontosnak, ezért még egy-két fős veszteség bőven befér a "szórásba". Viszont veszteségek el akar csak egy rendőrt is egy SWAT csapatból, és – legyenek akár milyen sikeresek is – nem ússzuk meg fejmosás nélkül, ami persze egyben anyagi veszteséget is jelent. A zsarunknál tehát fő a csapatmunka, ami természetesen munkamegosztással jár. A szakosodás már rögtön a kommandó összeállításánál (Assign) kezdődik. Két fő csapatot tudunk létrehozni (illetve már ennyi is van előre megalkotva): "simán" rohamcsapatot (Create Element), avagy mesterlövész csapatot (Create Sniper Element). Ez utóbbit két tagból áll: a lövészről, és az őt segítő megfigyelőből. Mesterlövésznek csak kiképzett

fickó állhat be, de a rohamcsapaton belül is vannak olyan pozíciók, amihez képesítés (Certification) szükséges. Az általános küldetésekhez szükséges kommandón belül mondjuk ilyenből csak egy van: a team vezetője. A csapatba rajta kívül még a következők kelljenek: egy felderítő, aki egy kis tükrös szerkezettel lopózik az ajtók mellé, és azzal nézi meg, bent majd mire számíthatunk; kell egy hátvéd, aki elméletileg a felderítő fedezésére hivatott; továbbá két egyszerű rohamosztalos, akik a zárt ajtókat takarítják el. A terroristák háromtagú csoportjain belül nincs



ilyen szakosodás, hanem tehát csakis a jelentőzők képességeit kell vizsgálnunk. (De talán az sem mellékes, hogy mennyit kérnek egy akciót...) A jelentőzők képességeit gyakorlatoztatással még tovább lehet növelni, de természetesen az is pénzbe kerül. (Ráadásul időbe is, ami alatt nem vihetjük őket semmilyen küldetésbe.) A zsarukat vizsgáztatni is lehet, ám a különböző bizonyítványok megszerzéséhez már megfelelő gyakorlattal is rendelkezni kell az adott tárgyból, tehát ez már nemcsak pénzkeresés. Mindezekből következik, hogy a jól kiképzett embereinket ne küldjük felelőtlenül a harcba, mert feltámaszta-

ilyen szakosodás, hanem tehát csakis a jelentőzők képességeit kell vizsgálnunk. (De talán az sem mellékes, hogy mennyit kérnek egy akciót...) A jelentőzők képességeit gyakorlatoztatással még tovább lehet növelni, de természetesen az is pénzbe kerül. (Ráadásul időbe is, ami alatt nem vihetjük őket semmilyen küldetésbe.) A zsarukat vizsgáztatni is lehet, ám a különböző bizonyítványok megszerzéséhez már megfelelő gyakorlattal is rendelkezni kell az adott tárgyból, tehát ez már nemcsak pénzkeresés. Mindezekből következik, hogy a jól kiképzett embereinket ne küldjük felelőtlenül a harcba, mert feltámaszta-

INDUL AZ AKCIÓ

ni senkit nem lehet – de ha csak megsebesülnek is, akkor is kivonódnak a forgalomból a következő körre. Egyébként az is előfordul néha, hogy egyes rendőröket jogtalan fegyverhasználatért bizonyos időre felfüggesztettek. Hasonló esetek persze az ellenkező oldalon is történnek, csak ott a kényszerűen kinyagott küldetések alatt általában a börtönjártatásukat töltik a barátaik.

A csapatunk összeállításánál nem szabad megfeledkeznünk a megfelelő felszerelés beszerzéséről sem (Equipment). A kezdő csapatok tagjai

Ha összeszedtünk minden szükséges embert és eszközt, a Play Scenarióra kattintva indulhatjuk az aktuális küldetést. Ekkor ki kell választanunk, mely csapatainkat fogjuk bevetni, és már indul is mőka. A játéktér felépítése igen egyszerű: baloldalt van a terep és a szövegablak, jobboldalt az emberek panelje és a kicsinyített térkép, e kettő között pedig a parancsikonok. A parancsikonok egy része mindkét félnél egyforma, melyek (egy egység

kivételével) után a következők: Lopakodás/Putás (Stealth/Dynamic), Térdre ereszkedés (Kneel), Fel-szólítás/figyelmztetés (Challenge), Tárgyak felvétele (Pick Up), Tárgyak eldobása (Drop), Fedezés (Cover), Parancsok jóváhagyása (az egész csapatra vonatkozó utasítások ellenére, Initiate), Automati-kus jóváhagyás (Initiate Lock), telefon (CMT), a terep és a térkép

azonban az ikonokra, a rendőri erők speciális utasításai a következők: Letartóztatás (Arrest), Megmentés/Elkísérés a bázishoz (Rescue), Vizsgálódás (Search), Hatástalanítás (Disarm), Belépés az ajtókon (Entry), Helikopter hívása (Chopper), Tank hívása (Tank), Szabadkezet adni az orvlövésznek (Sniper Option).

Végül jöjjenek a terroristáknak adható parancsok: Verekedés (Fight), Tússzedés (Take Hostage), Túsz magára hagyása (Coral Hostage), Túsz elengedése (Release Hostage), "Megadom magam!" (Surrender), Jármű igénybe vétele (Vehicle).

A felsorolt dolgok közül most kicsit részletesebben térnénk ki a leggyakrabban használtakra. A telefon elsősorban a rendőrökkel lesz fontos, ezzel tartjuk ugyanis a CNT-vel, azaz a "rábeszélő bizottsággal" a kapcsolatot. Ez a pszichológusokból álló csoport először mindig megpróbálja meggyőzni a tússzedőket, mennyire nincs igazuk. Igaz, ez sosem sikerül, viszont a dumával egy ideig elvonhatjuk a terroristák figyelmét, és így váratlanul támadhatunk. Mégis, hogy egy házban nincs telefon, vagy egyszerűen bent nem veszik fel, hgyakor a CNT általában egy mobil telefon bejuttatását javasolja egy jól látható helyre – ha van hozzá kedvünk, ezzel megpróbálkozhatunk. (A telefon ez esetben a szakaszvezető

A helikopter a levegőből segíti a kommandósok munkáját

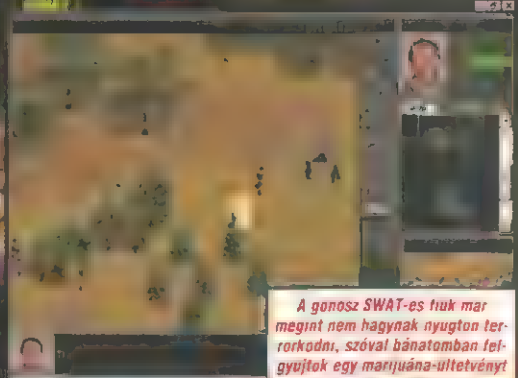


kor, bárhol használhatunk gránátokat, s általában a civilekre sem kell vigyáznunk. A meneküléshez gyakran autót is használhatunk, erre szolgál a Vehicle ikon.

ÉRTÉKELÉS

A Sierra nagyon eltalálta a SWAT 2 atmoszféráját: a remek zenék az események hatására változnak, s a tűzharcoknál a fegyverek is pompásan muzsikálnak. Tulajdonképpen a grafikával se lenne semmi problémám, csak nem értett volna egy nagyítás opció, mivel a nagyobb kavarodásokban sokszor alig lehet kivenni, ki a tűsz, ki a rendőr, és ki a rosszfiú – így vicces kitalálni, hogy kiro is főjünk. Annak ellenére, hogy a figuráink – nagyon intelligensen – a terepen gyalogolva mindig a legközelebbi utat keresik, a játszhatóság szempontjából az irányítással sem voltam egészen kibékülve. Néhány dolgot, mint például a masterlövészek elhelyezését a tetőn, csak körülményes módon lehet megoldani – vajon miért nem elég, ha rákattintunk a tetőre, s miért muszáj külön a posztájukat kiválasztanunk? Az sem lezsett, hogy a jobb egérgombbal nem csupán az utolsó parancs kijelölését töröljük, hanem az összes kijelölést is. Ennek eredményeképp ha például lövöldözünk, a fegyvert eltenni csak úgy lehet, ha újra rákattintunk. Mindenezek ellenére azonban akik egy kicsit is érdeklődnek a kommandósok munkája iránt, egészen biztosan nem fognak unatkozni a program mellett. Háboris játékokkal már Dunát lehetne rekeszteni, de hol van még egy olyan stratégiai játék, ahol rendőröket alakíthatunk, ráadásul ennyire életszerű helyzetekben?

V.Z.



A gonosz SWAT-es fiúk már megint nem hagynak nyugton terrorizálni, szóval bánatomban felgyújtok egy mariuána-ültetvényt



A bankba való bejutás eszköze esetünkben nem a kilincs, hanem a pajszer

viszont a későbbiekben magunknak kell arról gondoskodnunk. Ha erről megfeledkezünk, szerencsétlen emberek mindössze egy pisztolyal fognak rendelkezni. A zsarúknak a fegyverek mellett könnygázgránátokat, elsősegély csomagokat, feszítővasakat vehetünk, a terroristák esetében pedig csapdákat vagy olajoshordókat vásárolhatunk – s még egy rakás egyéb dolgot, amire az aktuális küldetésben szükség lehet. Az összeállított készletet nem árt elmenteni a Save Game ikonnal, ez ugyanis ugyanolyan állásmentési lehetőség, mint amelyet a küldetések után ad be a gép.

ablakának kicserélése (Switch Maps), és végül az opciós panel behívása. Ez utóbbin a scroll sebessége és egyéb paraméterek beállításán kívül két igen hasznos gombot is találhatunk: az egyikkel a küldetés lényegét kérhetjük újra (Mission Synopsis), a másikkal pedig a játékban használt szak kifejezésekre kérhetünk magyarázatot (Glossary). Visszatérve

retettel próbálnak meg meglepni, és még sokszor a veres sem hat rájuk. Ha pedig tűzharcra kerül a sor, szinte mindig panikba esve menekülnek, szóval a túsz kísérő figuránkkal ne nagyon lövöldözzünk. A terroristákkal amúgy általában egyszerűbbek a küldetések: miután végünk a dolgunkkal, csak ki kell sétálnunk a térképről. Nincsenek korlátozások: bármi-

http://www.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX
Kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM

86%

cióban levő hidakat, ha az alakulat (a csapat) van Engineering tulajdonság). Ez már három felszár, márcsak azért is, mert így meg nem lehet katonák hasonló játéka. Pedig igenis legyünk katonák. Ha stratégiai védekező pozícióba kényszerítünk, akkor a hidak megroggyolásával igen csak lelassíthatjuk

harcunkat automatikussá válik mozgása: mindig magától abba a pozícióba lép (ha tud), amelyet az ellenség nagyon támad. Az Orders-parancsoknál adhatjuk meg, hogy az alakulat mindig tartsa a támadást/védekezést. Ignor Lossesnel nyilván sok lesz a hős halála, de a támadás nem áll meg.

Gépekkel támadhatunk egy adott pozíciót, illetve megadhatunk egy támadási feladatot. Az automatikus támadásnak Air Superiority bevetéssel a repülőgépeket a légifény megszerzésére utasíthatjuk (ez a támadás a támadás, és az ez később hatékony eljárás): ilyenkor az ellentét mindenem legi tevékenységét kizárjuk. Interdiction kizárásánál a gépek az ellentét mozgó csapatát támadják. Combat Supportnál pedig a harcoló alakulatunkat fogják támogatni. Az avatott stratégák természetesen a légerőnek adják ki először a parancsokat, de előbb bekukkantanak a View-menü Air Briefing pontjába, ahol a két fél aktuális körben zajló légi tevékenysége pontozva is látható. Amennyiben nem óhajtok új feladatokat nyitni, nyilván nem célszerű gépekkel támadni támadni vagy Interdiction/Combat Support-bevetésre küldeni.

patlás, salóbbi, de helyenként véges, tehát áttérünk az értékelésre. Az biztos, hogy az OpArt csak egy igen szűk rétegnek nyeri el majd a leltárát, hiszen mind grafikai, mind a hangjával illetően egész egyszerűen értékelhetetlen. Azt viszont azért bonyolult szabályok alapján sakkolni (mert tulajdonképpen arról van szó ennél a stílusnál), illetőleg hozzám hasonlóan az apró adatok szerelmese, az biztosan lefontja a lábát, mert a játék ebben a tekintetben nagyszerű! Hadjáratot ugyan nem játszhatunk benne, de egy-egy nagyobb hadművelet akár 7-8 órát is eltarthat – szóval erre nincs is különösebb szükség. Támadásul a gép igen jól játszik, tehát egyedül is kellemes kihívást jelent. Van ugyan néhány apróság, amin csiszolhattak volna: mi értelme van a magasabbegységeknek, ha nem lehet nekik általános parancsot kiadni; kit érdekel az utánpótlás részletezése, ha az automatikus, és nem szólhatunk bele, hogy melyik csapat miből mennyit kapjon; miért nem lehet légi utánpótlást ledobni; miért nem lehet különböző alakulatokat összevonni; – kérdezhetném, ha nagyon szörözni akarok. De nem akarok. Értékelésnek legyen elég annyi, hogy az otthoni gé-

RATIONAL WAR

ellenfél előrenyomulását (a "superior" előlési pályán pedig lehetetlen is tehetjük), mert a folyón való átkelésre csak egyes alakulatok képesek, és akkor is merülnek meg a gáti pontba kerül. Ezt igen jól lehet kombinálni – a legjobban az, hogy a pályán nem lehet látni, hogy hol vannak a folyókön átszágó levő hidak! Ez csak onnan derül ki, ha egy csapat az adott helyre lépünk, és a megfigyelés megmutatja a repülőgépek... A lerombolt hidakat természetesen helyre is lehet állítani, ugyanígy, mint a lebombázott vasútvonalat. Utóbbi azonban csak akkor tehetjük meg, ha a pozícióban levő alakulatban van Rail repair crew (ld. a Reportot).

A Deploy-parancsokkal a csapat mozgását határozzuk meg. Ez alapállapotban rendszerint Mobita (vagyis mozgatható), de a Dig line meg is erősíthetjük a pozíciót, azaz beállítjuk a csapatot. Más játékokkal ellentétben az alakulatok állása akkor is megmarad, ha a csapat közben a Dig line meg is erősíthetjük a pozíciót, azaz beállítjuk a csapatot. Más játékokkal ellentétben az alakulatok állása akkor is megmarad, ha a csapat közben a Dig line meg is erősíthetjük a pozíciót, azaz beállítjuk a csapatot.

visszavonulót fúj, ha tulajdonképpen nyugodtan ki is tarthatna. Nyilván a limitált veszteség beállítás az ideális, de a game megpróbál megakadályozni (az összes csapatnak egyszerre) nem lehet ezt meghatározni – a védekező alakulatok alapállapotban természetesen a gyorsított van a legtöbbnél megadva; a Dig line megadva az alakulat megmozdulhat az egyes részletek összetételét és különböző tulajdonságait. A Formation Reportban pedig megkukkantathatjuk, hogy az alakulat magasabbegységeibe tartozó többi alakulat (a kiválasztásnál keretek is mutatják őket) éppen mit művel.

Támadni természetesen a szomszéd pozícióban levő alakulatokat (ez a támadás a támadás, vagy a támadás a támadás), ami a támadás megadása függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak). Az egység támadhat egyedül, illetve a pozícióban levő többivel karöltve, vagy rohamra küldhetjük akár a célponttal szembe. A támadás megadása a támadás megadása, ami a támadás megadása függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak). Az egység támadhat egyedül, illetve a pozícióban levő többivel karöltve, vagy rohamra küldhetjük akár a célponttal szembe. A támadás megadása a támadás megadása, ami a támadás megadása függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak).

ni, nyilván nem célszerű gépekkel támadni támadni vagy Interdiction/Combat Support-bevetésre küldeni. A támadás megadása a támadás megadása, ami a támadás megadása függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak). Az egység támadhat egyedül, illetve a pozícióban levő többivel karöltve, vagy rohamra küldhetjük akár a célponttal szembe. A támadás megadása a támadás megadása, ami a támadás megadása függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak).

A 2. legiflótának ma szemlétomást sűrű napja lesz



ben messz bombázóink nyugodtan támadhatnak bármit (például az ellentét repülőgépeit, vagy akár a támadást mondjuk).

Egy-egy küldetés elején a program megadja a támadás megadása, ami a támadás megadása függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak). Az egység támadhat egyedül, illetve a pozícióban levő többivel karöltve, vagy rohamra küldhetjük akár a célponttal szembe. A támadás megadása a támadás megadása, ami a támadás megadása függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak).

pemen eddig csak három játék (Civ2, Panzer General 2 és a Shanghai Dynasty) észta meg idáig az uninstallálás videó proceduráját – most nagyon úgy tűnik, hogy az OpArt is meg fogja...

ColVoy



Ez a koreai állapot unszimpi egy kicsit, szóval az editorral segítünk egy kicsit az ügyön

Empire Interactive
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P20, 16MB RAM, 2xCD,
kompatibilis hangkártya, Win95

80%

Azban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy volt alkalmam tesztelni a Need for Speed 3 PlayStation-változatát is, így van összehasonlítási alapom. A játék nagyon jó volt PSX-en, ezért sokat vártam a PC-s változattól is. Nos, ki-jelenthetem, hogy ég és föld a különbség – a PC javára! Az 576 Konzolban azt írtam, hogy az NFS3 legfeljebb másodlagos lehet a Gran Turismo mellett – ezúttal azonban azt kell mondanom, hogy akár megjelenik végül a Gran Turismo PC-re, akár nem, az NFS3 állni fogja vele a versenyt. A konzolos verzióhoz képest annyi új grafikai effektus és ötlet tarkítja a programot, hogy bátran merem állítani: a PC-s autóversenyek új királyát köszönhetjük.

MÁR MAJDNEM MINT A VALÓSÁG

Ami a grafikát illeti – mivel egy EA videót már jóval a tesztverzió kézhez vétele előtt megcsodálhattam – már előre tudtam, mire számíthatok. Csak az volt kérdéses, hogy hogyan fog futni az én gépemen. És lássatok csodát: az én – egyesek szerint már őskövületnek számító – P133-asomon (egy Diamond kártyával megtámogatva) még full grafikával is élvezhető a sebesség. Igaz, ami igaz, a minimum követelmény ettől füg-

ját is látni. Az éjszakai versenyeknél a terepen körbe-körbe pásztázó rendőrségi villogók effektusa külön szám, nem is szólva a kocsink fény-szórójáról: közeli aszfaltot jó erősen világítja meg a tompított fény, míg ha távolabba tekintünk, egyre gyengébben sejlének elő a tárgyak – ez egyszerűen tökéletes! Ha egyébként meguntuk a vaksi vezetést, felfethetjük a lámpát fény-szóróra is, mert természetesen azt is lehet. A kocsik kidolgozottsága pedig még pályakénál is jobb: többféle részletesség közül választhatunk, s ha a maximum beállításra rátesszük még a metál effektust is, az eredmény szinte már fénykép minőségű... vagy legalábbis amíg el nem indulunk. Sajnos – az általam tesztelt béta-verzióban legalábbis – ez az egy dolog hibádzik: menet közben ugyanis egy helyben maradnak a fényezésen tükröződő fák, és ez elég illúzióromboló. Kár, mert amúgy a megoldás kenterbe verné a Gran Turismo hasonló effektusát. De tulajdonképpen nem is annyira fontos az egész, hiszen a valós időben beárnyékolt, a megszólalásig valóságghú sportautók normál fényezéssel is pompásan festenek.

FLÜSÖS FUTAM

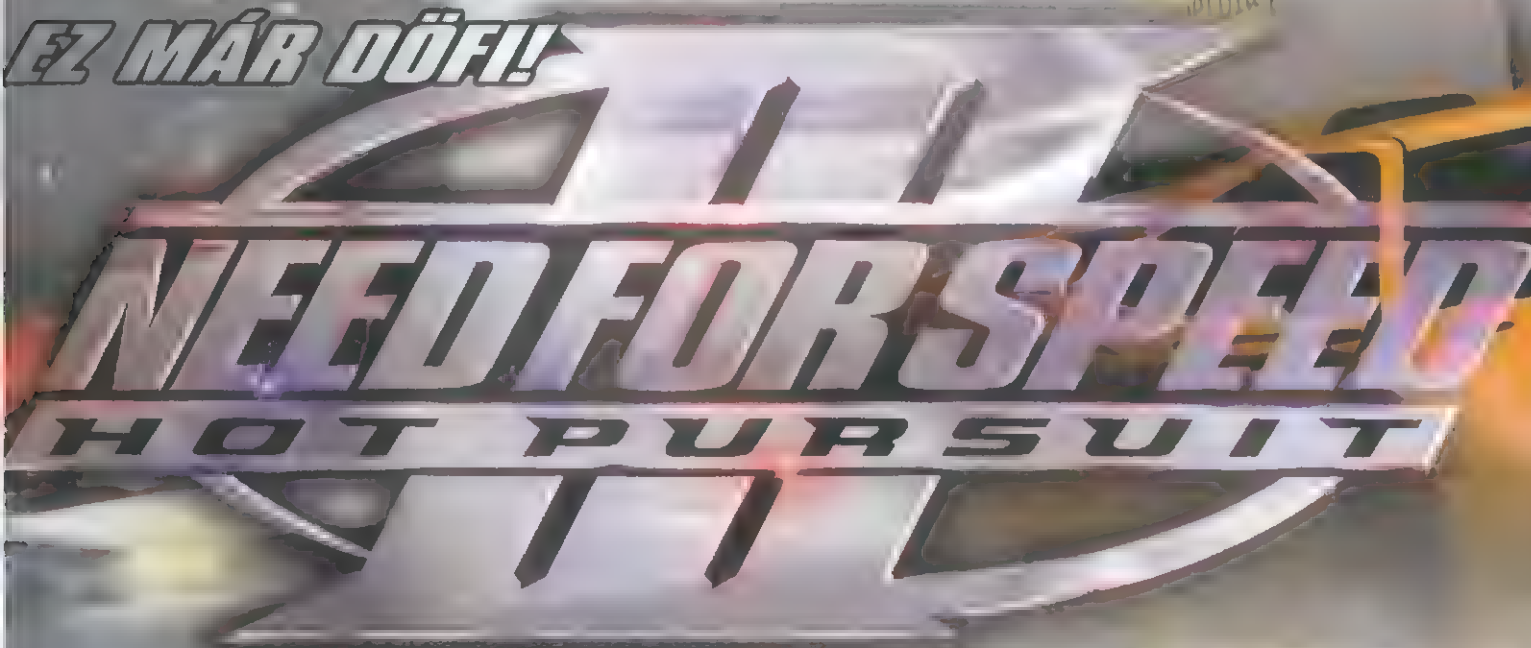
A játék – ahogy PlayStationön is – összesen nyolc pályát tartalmaz, plusz egy jutalom hely-

igazi PC-s játék-hoz mérten természetesen hálózaton vagy modemen keresztül is lehet nyomulni (Connect). A választékban az egyszerű meneten (Single Race) és a bajnokságon (Tournament) kívül van egy kieséses rendszerű bajnokság (Knockout), és ami talán a legizgalmasabb, a címadó Hot Pursuit – ezt nagyjából autós üldözésnek lehet fordítani. Na ez utóbbi üzemmód az, ami igazán érdekes! Azt már PlayStationön is igen mulattató ötletnek találtam, hogy a minket üldöző rendőrök a kihangsúlyukon próbálnak utasítani minket – pedig ez még semmi! A PC-verzió esetében a következőt kell elképzelni: az autók rádiója pontosan a rendőrségi UHF sávra van beállítva. Elindul a menet, mire az ellenfelem rögtön elhú-

Igen huncut manőver, ha az egyik rendőrautót a másikra kenjük fel



a járőr Corvette is választható. Nosza nekem sem kellett több, gyorsan kipróbáltam – már csak azért is, mert kíváncsi voltam, vajon hogyan fogják a zsaruk ezt a kocsit megnevezni. Talán lopott járókocsinak? Amikor betöltődött a játék, hirtelen azt hittem, véletlenül másik üzemmódot választottam: mit keres a pályán nyolc induló autó? Áttanulmányoztam a szokatlan kijelzőablát, és rájöttem a megdöbbentő



getlenül P166 – de ezt csak akkor lehet érezni, amikor egyszerre túl sok dolog történik a képernyőn. A pályák káprázatosak. A fényhatások mindenhol tökéletesen realisztikusak – a 3D-kártyák segítségével az utcai lámpák nemcsak hogy megvilágítják a terepet, de még a fények csóvá-

szint, ami a kieséses bajnokság teljesítése után lesz általánosan választható. A pályákon egyrészt párbajokat vívhatunk, másrészt nyolc résztvevős versenyeket rendezhetünk, s lehetjük mindezt egyedül, vagy ketten, osztott képernyővel (One Player/Two Player), továbbá egy

tőlem, ám némi vigaszt nyújt, hogy hamarosan egy közeli járőr-kocsi szól be a központnak, miszerint egy sárga Lamborghinit vett üldözőbe. Az örömmöm mondjuk nem tart sokáig, mert pár másodperc múlva meg egy másik hang egy fekete Corvette üldözésére kér engedélyt, és rögtön fel is tűnik a visszapiillantóban a piros-kék, villogó fény. Döbbenetesen jók a dumák: még azt is mondják, hogy hol akaszkoznak rá az emberre, vagy hogy hol szándékoznak kordonokat vonni; szóval arról is értesülünk, hogy hol jár az ellenfél, és arról is, hogy hol várhatóak extra nehézségek. A fábrikák frankón mindent jelentenek, többek között azt is, ha az ellenfelünknek sikerül át-törnie a kordont.

A következő érdekes dolog, amit a PC-verzióban tapasztaltam, hogy ennél a Pursuit-módnál

Az Empire City pályán nem csak én viharozom, hanem az időjárás is



tényre: nem loptuk az autót, hanem mi léptünk be a rendőrség kötelékébe. Ez aztán a jó móka! Reszketések pofátlan gyorsajátók! Most emberetekre találtatok!

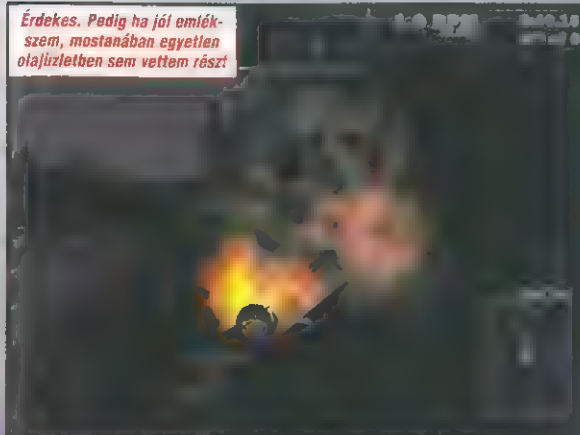
Az üldözés egyébként – akár üldözők, akár üldözöttek vagyunk – teljesen valóságghú: nem elég ha a rendőr megelőzi a gyorsajátót, le is kell szorítania, és teljesen le kell állítania. (A PC-verzióban még az ablakhoz odalépő fánkabáló alakját is kidolgozták.) Ha tehát például túlszalad rajtunk a zsarnyak, meg kell for-

Kettesben még kellemesebb a fogócska



dunia, hogy elkapjon minket, mi pedig bármerre, akár hátrafelé is menekülhetünk – igaz, úgy nem valószínű, hogy megnyerjük a versenyt. De talán még nehezebb a dolgunk, ha mi játszunk a rendőrt. Amint bekapcsoljuk a szírenát, a gyanúsított nyomban a gázba tapos – javasolt tehát, hogy csendben, alattomban közelítsük meg a kiszemelt áldozatot, és csak az utolsó pillanatban adjuk a tudtára, kik

Érdekes. Pedig ha jól emlékszem, mostanában egyetlen olajüzletben sem vettem részt



Amennyiben nem bajnokságot indítunk, a pályaválasztás ikonja is aktív lesz (Location), melynél szintén több dolog állíthatunk. Meghatározhatjuk a körök számát, a menetlányt, tükrözhetjük a pályát, valamint kipróbálhatjuk, milyen éjszaka

A PlayStation-verzióban – többek között – ez a 600-as Mercit sem szerepelt



hatjuk össze. A futamok után visszajátzás is van, s ha akarjuk, ki is menthetjük a remekléseinket. Hasonlóképpen az állást és a szellemkocsikat is el lehet menteni, s mindezeket értelemszerűen a főmenü Load parancsával lehet a későbbiekben visszahívni. A visszajátzás mellesleg nagyon profi: amellett, hogy nyolc különböző kameranezet választható, még a visszajátzás sebességén is változtat-hatunk.

A PÁLYÁK

Ahogy arra már utaltam, a pályák kidolgozása rendkívüli: az utunkat kijelölhető táblák és kőrítések segítségével, az útvonalakat illetően pedig a sivatagi homoktól a jeges aszfaltig minden megtalálható. Érdekes megoldás, hogy

a harmadik rész PlayStationre, és most a PC-verzióval még jobban sikerült az EA-nak meglepnie. Csak ámultam és bámultam, annyi csodás megoldás és figyelmesség van ebben a programban. Átmegek például az ellenkező sávba, mire a szembejövő autó rámvillan – minden semmiségnek figyelmet szenteltek. A már kitárgyalt fényhatásokon kívül pedig több tucat jópofa effektus színesíti a látványt: havazásnál például megolvadnak a kamera lencséjén a pelyhek. A konzol verzióhoz képest a játékok irányítása némileg valóságosabb, ugyanakkor könnyebb lett (a kizárólag folyamatos használat helyett elég csupán a motorfék), viszont ezzel egyetemben az útirtás is más, és könnyebb felborítani. Azzal is a realitást próbálták fokozni, hogy a durvább borulásoknál még ki is gyúlad az autó. Lehet ugyan, hogy a tuningolás

és egyáltalán a kocsik viselkedése nem annyira ragaszkodik a valósághoz, mint mondjuk a Gran Turismo-ban, de hát értelem szerinti nem is ez volt a cél. Ha a legutóbbi Need for Speednek (az elsőnek) akartak egy méltó harmadik részt csinálni, ez kiválóan sikerült!

V.Z.

is vagyunk. (A szírenát a duka billentyűjével kapcsolhatjuk be, s ezzel jelöljük ki egyben az üldözöbe vett kocsit is.)

TÖMÖRŰEN A KÉTELÉRŐL

Az autók választéka is kibővült a PlayStation-verzió óta. Ha rábökünk a Player Car melletti kis nyílra, a következők közül választhatunk: Chevrolet Corvette C5, El Nino, Ferrari 355 F1 Spyder, Ferrari 550 Maranello, Jaguar XJR-15, Jaguar XK8, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo SV, Mercedes CLK-GTR, Mercedes SL600. A felsoroltak közül mondjuk néhány név eleinte még nem lesz aktív: a három legprofibb autót csak a különböző nehézségű bajnokságok teljesítése után kapjuk meg. A listán látható továbbá még az említett közszolgálati Corvette és egy hasonló funkciójú Diablo – ezek értelemszerűen csak a Hot Pursuitnál választhatók.

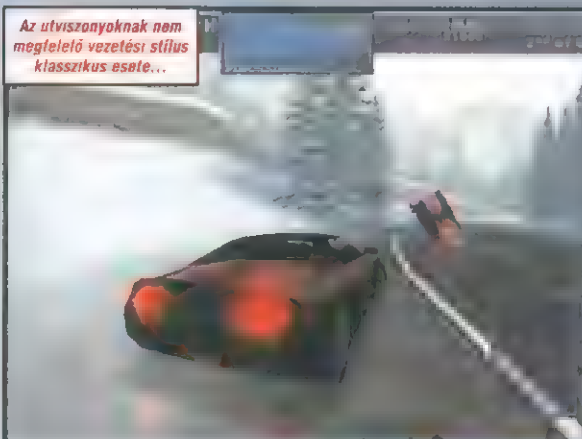
A menürendszer nagyon ötletes, ugyanis ha csak nagyjából akarunk a témakörön belül változtatni, akkor a kis nyílakra kell kattintanunk, ha viszont részletesebben is akarunk az adott dologgal foglalkozni, akkor magára a témakör nevére kell mutatnunk. A kocsiavasztás esetében például így hozhatjuk be azt a menüt,

avagy mostoha időjárásban vezetni. Megnézhetjük az adott pályára vonatkozó rekordokat is, vagy általános infót kérhetünk a helyszínról.

A rivális autók ikonjára kattintva (Opponent Car) beállíthatjuk azok tudását, a számukat, vagy akár civil forgalmat is bekapcsolhatunk. Érdekes még a Driving Assists menüpont, amivel "megkérhetjük" a gépet, hogy segítsen nekünk fékezni, kijönni egyszerűen az ütközésekből, az autót az úton tartani, vagy megkeresni az ideális íveket. A PC-verzió egyik remek újítása, hogy még navigátort is kérhetünk, aki folyamatosan mondja, mire számítunk – akárcsak egy rally-versenyénél.

Ha a fenti említettük a különböző futamokra vonatkoztak, ugyanezeket találjuk a bajnokságoknál is, csak hát az "éles" futamoknál jónéhány lehetőség le van tiltva. Viszont megjelenik egy újabb fontos menüpont, a Type: ezzel a bajnokság nehézségi szintjét állíthatjuk be.

A verseny indítását (Race) és a környezeti paraméterek opcióját (Options) mindig a képernyőn alul láthatjuk. Az opciókat egyébként a verseny közben, az Esc lenyomásával is elérhetjük – többek között a grafikai effektusokat is ezen belül kapcsolgathatjuk be vagy ki. Nagyon tetszett, hogy az opcióknál még a kijelző HUD-ot is az ízésünknek megfelelően pakol-



Az utvonalaknak nem megfelelő vezetési stílus klasszikus esete...

valójában csak négy helyszín van, és azokon két féle (hosszabb/rövidebb) útvonal van, két féle évszakban. A vidéki pályán például először még sárga faleveleket kavart fel a menetselemlünk, az ötödik futamban viszont már hó fedt az egész tájat. Mindegyik pálya roppant igényes, mindenhol van valami aktív tereptárgy. A szántóföldek felett egy peremetező repülőgép köröz, a sivatagi kanyonban egy vonat robog át a magashat, a trópusi város kikötőjéből egy luxus-óceánjáró indul útjára, a hegyvidéki síparadicsomban libegő működik, a neonfényekkel teli Empire City főterén pedig egy helikopter csap zajt. Ez utóbbit nagyvárosi helyszín (az említett jutalomjáték) egyébként nemcsak a legszebb, hanem a legérdekesebb pálya is; ha elég szemfülesek és ügyesek vagyunk, több helyen is találhatunk átjárókat, melyeken át nem csekély mértékben lerövidíthetjük az utat.

A VÉGSŐ

A Need for Speed második – roppant gyenge – epizódja után nagyon kellemes meglepetés volt

need for speed III
Electronic Arts
<http://www.ea.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xLD, Win95,
DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 266MHz, 32MB RAM, 3D-kártya

A valaha volt nagy név
regi fényében tündökölt

95%

MOTOCROSS

MADNESS

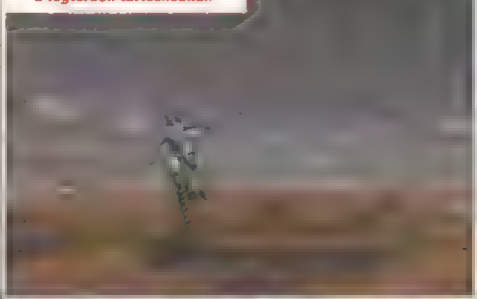
Szeretsz motorozni? Szereted azt a szabadságot, amit csak a motorod nyújthat számodra? Szereted azt az érzést, amikor az országúton száguldva érzed a hűvös szél simogató-lását a bőrödön, és látod a felkelő nap első sugarait? **(Nem. Nekem kikapcsolt a két körös. Csúfaj.)** Meg az elűtött állatok tetemeit az úttesten? Ha ráadásul a crossmotorodon élve egzotikus sivatagi tájakon, hegyi fejtőkön, keskeny sziklasírtéken, vagy más ismeretlen terepeken vezet az utad, egészen más élményben is részed lesz. Ha viszont úgy döntesz, hogy eszed ágában sincs ilyen komoly megpróbáltatásokat kiállni, legalábbis a valóságban, de szívesen átéreznéd a félinget, akkor itt van neked az új örület a Microsofttól!

A Microsoft az utóbbi időben szimulációival komoly rangot vívott ki magának a játékpiacon. Ilyen volt például a Flight Simulator-sorozat, vagy a legutóbbi dobantásuk, a Monster Truck Madness 2. A Motocross Madness kiadásával most egyértelművé teszik, hogy ezt az irányvonalat a jövőben is tartani kívánják. Bár rendszerint nem házon belül dolgoznak, hanem kisebb cégek szerzeményeinek terjesztését vállalják fel, de a nevük most már kezd garanciát jelenteni a ki való minőségű szórakozásra. (...) és most nem az "operációs rendszer"-kategóriára gondolok, hanem a játékokra.) A Motocross Madness legfőbb jellemzője a lenyűgöző grafika mellett a majd-

nem túlélethetőségek és játékelmény.

Ha szeretnéd megtudni, milyen játék a Motocross Madness, akkor emlékezz vissza a régi NES klasszikusra, az Excite Bike-ra, keverd hozzá a mai játékok legforróbb 3D-s grafikáját, és tegyél alá óriási, hullámzó, lefedezésre váró terepeket. Most már kábé van róla valami elképzelésed, hogy mire is számíthatsz a játékban.

Fedett pályás Supercross-futam: a versenyzők persze rendszerint a légtérben tartózkodnak



A játékban ötféle versenymód közül lehet választani. Nekem a legjobban a Stunt Quarry tetszett, amiben a többi versenyzővel kell felvenni a küzdelmet a lehető legmagasabb pontszám eléréseért. Hogyan pontoz a program? Nagyon sok múlik azon, milyen magas, hatásos és érdekes kaszkadormutatókat csinálsz. Ezeknek a mutatóknak óriási sivatagok, homokdűnék, sziklás területek, crosspályák és más izgalmas terek nyújtanak helyszínt. Összesen 16 különböző fajta mutató van, de a kombinációk (és ezzel egyben a lehetőségek) száma közel végtelen. Abban nem árt egészen biztosnak lenned, hogy a mutatókat jól el-sajátítottad, mert néha akkor is előjöhethetnek, amikor nem számítasz rájuk!

A következő választási lehetőség a Baja Racing, ahol a többi mo-

torossal

együtt kell ugyanazon a terepen (nem a Bács-Kiskun megyei városban) crossozni. Arra kell figyelni, hogy a pálya mentén elhelyezett ellenőrző pontokat nem szabad kihagyni. Ezeket a zöld irányjelző nyílakat követve lehet megtalálni. Ha neked sikerül a legrövidebb terepen a köröket, akkor természetesen te nyerted a futamot. Habár a Bajában is igen sok mutatványt be lehet mutatni, ezekért ebben a stílusban nem jár külön pont.

A National Racing majdnem ugyanaz, mint a Baja, a különbség csupán annyi, hogy mindig a pályán kell maradni a motórral. Ha letévedsz a pályáról, összesen öt másodperced van rá, hogy visszatérj, különben újragenerálódik a járgányod és a program automatikusan tesz vissza. Ez persze lényegesen több időt emészt fel, és persze addig a többiek szépen meg fognak előzni. A National Racingben a legnehezebb pályákat kell teljesíteni, ezért érdemes előtte a Bajában gyakorolni. Ebben a stílusban hét másik motoros ellen kell versenyeznünk.

Másik kedvencem a Supercross, ami tényleg visszahozza a régi szép időkkel az Excite Bike-ból. A Supercrossban nagyon keskeny pályákon számos ugratóval talál-

kozunk, melyek akadályként szolgálnak: rájuk hajtva rendszerint kizúhanunk a pályáról. Választhatunk, hogy munkagödörben, piramisban, ledett vagy nyitott tetejű stadionban akarunk versenyezni.

Az utolsó, ötödik lehetőség a Moto-Tag, ami lényegében egy fogócskázás. Ha te vagy a fogó, el kell kapnod a többieket, akik me-nekülnek előled – ellenkező esetben pedig neked kell pucolnod az éppen aktuális fogó elől. Ez az ötlet ugyan nem tűnt annyira szórakoztatónak, mint a többi játékmód, mindenesetre a programozók fantáziáját dicséri, hogy kitaláltak valami újat is, és nem marad-

Az ilyen manőverek után rendszerint nem a kívánt módon történik meg a leérkezés



tak meg az ilyen programoktól megszokott terepversenyeknél.

«MOTOCROSS MADNESS»

Hegyek között, völgyek között zakatol a motor...



Valami szörnyű dolgot látok: ebben a Supercross-futamban nem én vezetek – tarthatatlan állapot!



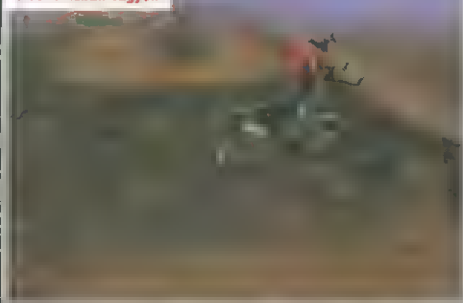
A játékot 800x600-as felbontásban, maximális részletgazdagságban engedtem szabad járja. Nem gondoltam volna, hogy a Direct3D ilyen gyönyörű grafikát is képes produkálni. A táj szépsége, lenyűgözően realisztikus volt, a gyönyörű tájakon élményszámba ment a versenyzés. A crossmotor keltette

MOTORTÚRA

Szép felhő nagyon szépre sikeredett. Nyen szép egy boltot pedig csak ritkán lát az ember. A napsugár visszatükröződése a lencsén csak egyike a sok

szép látványeffektnek, de teljes számban képviselik magukat a 3D-kártyáktól már megszokott technikák is (lens flares, real time shadows, bilinear filtering és társai). A motoro-

Egyszer hopp, másszor kopp – most épp az első fázisban vagyok



lőben inkább a pálya útvonalát kell követni, míg a National Racingben mindez már jóval nehezebb. Az alapértelmezettként megadott billentyűzetkiosztás teljesen megfelelt játék közben, de van mód ennek megváltoztatására, sőt a billentyűzet érzékenységét is beállíthatjuk. Ha megfelelő joystickot akarunk találni a

prog-

ramhoz,

nácsos

mondjuk

egy Force Feedbacket beszerezni.

Kiprobáltuk a multiplayer módot is. Azt hitük, hogy egy normál 56k-s modemmel élvezhetetlen lesz a játék, de nem! A Motocross Madness rácafol erre is. LAN-hálózatban természetesen minden probléma nélkül futott. Az Interneten négyen játszottunk egyszerre, a kiszolgáló pedig egy 56k-s modem volt. Majdnem olyan tökéletes volt, mint a LAN-hálózatban! A LAN-ben egyébiránt összesen nyolcan, a Gaming Zone-on keresztül pedig maximum négyen lehet játszani. A programhoz külön track editort mellékelnek, ami akár maga is megérdemelhetne egy önálló ismertetőt. Ez

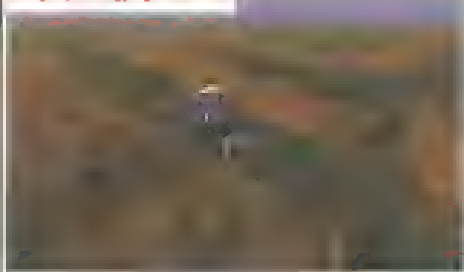
egy teljes Supercross editor, amelynek segítségével növelhetjük az egyjátékos üzemmódú szórakozás élményét. Ez az editor régi szép emlékeket éleszt fel bennem az Excite Bike-ból, mert lényegében majdnem ugyanaz, kivéve, hogy a nyilván jóval látványosabb 3D-grafikát részesítették előnyben a készítők.

A pályákat könnyedén elkészíthetjük, ha – a Sim City-ben megszokott technikával – bemozgatjuk a 3D-ben is elforgatható pályaelemet a rácshálóba. Mi mindössze harminc perc alatt készítettünk el egy viszonylag egyszerűbb, de szép kivitelű pályát egy rakásnyi ugratóval, amin a

hetőség van a másik kigúnyolása, mikor teledzük. Jó ötlet, hogy az igazán elkápráztató mutatónyaink közben motorosunk izgalmi állapotában siktatásban tör ki.

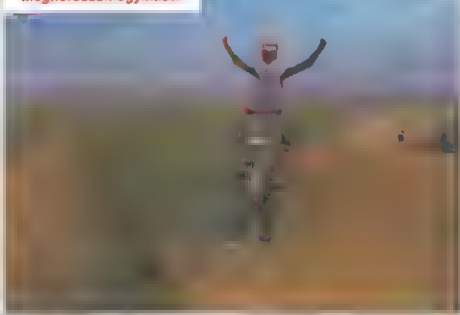
Lényeges kérdés, hogy felülmúlja-e a Motocross Madness jelen vagy akár jövőendő riválisait, nevezetesen a Moto Racer 2-t vagy mondjuk a Redline Racert? Habár a MCM stílusa azért kissé eltér a másik kettőtől, általánosságban mégis azt lehet mondani, hogy igen. Grafikában megelőzi az

A National Racing-futamok ugyanolyan rázósak, mint a többi, de itt legalább nem röhög rajtunk egy egész stadion



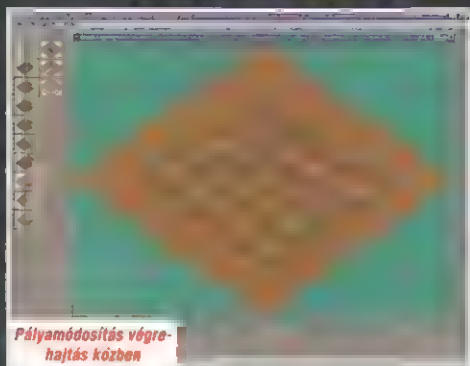
sok animációja egyébként nem véletlenül sikerült ilyen tökéletesre, hiszen a legmodernebb motion captured technikával készült. A különböző motoroknak természetesen egymástól eltérő fizikai jellemzői vannak, amelyek a játék során is megmutatkoznak. A motor tömegközéppontjára nehézkedve lehet előre vagy oldalra dönteni a járművet, amellyel aztán a leghajmeresztőbb mutatványokat is be lehet mutatni. Ez elsősorban persze a Stunt Quarry-ben lényeges. A Baja Racing ese-

Ha szava' motor, lent majd megkeressük egymást!



játék legalább olyan élvezetes volt, mint mondjuk az eredeti.

A Motocross Madness grafikáját tekintve a csúcspontot dörgeti. Persze nem árt, ha az embernek van egy megfelelő 3D gyorsítókártyája, és az sem különösebben nagy baj, ha abban Voodoo 2 chip-sel van... A hanghatásokkal nem volt különösebb probléma, bár kicsit szegényesnek találtam, hogy a motor berregésén és a sebességváltó hangján kívül kevés volt a környezet zaja. Sok beszéd nincs is a játék közben, csak az installálásnál, de játék közben fe-



Pályamódosítás véghajtás közben

előbbít, játszhatóságban pedig az utóbbit, szórakozásban pedig mind a kettőt lelagyja. Egyébként ez valószínűleg nemcsak az én szerény véleményem, hanem sok más szakemberé is, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a Motocross Madness az atlantai E3 kiállítás Legjobb verseny szimuláció játékanak kijáró díjat zsebelte be.

Microsoft
http://www.microsoft.com

LÁTHATÓSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4x10, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

91%

Az 1757-es angol-francia háború azon kevés történelmi események közé tartozik, melyet még nemigen dolgoztak föl számítógépes játékban. Örömmel jelenthetem, hogy e tartathatatlant állapot egyszer s mindenkorra a múlté, mivel az Empire legújabb programja épp e vidám kis összezördülést választotta témájául. A helyszín Kanada, ahol britek, franciák s néhány igencsak meglepett indián törzs irtja egymást a területszerzés reményében.



Mindezek alapján akár jó is lehetne a játék, ám a Fields of Fire hirdetésein díszelő "more human way to command and conquer" szlogen szörnyű gyanút ébresztett bennem. Csak nem egy újabb clone&conquerrel hozott össze a balsors?

Mint később kiderült: nem. Mondjuk elég lódetlenül is nézett volna ki, ha a francia telespek termelte fából könynyűlovasságot gyártunk és fejlesztjük a wigwamokat – bár egyes software-fejlesztő cégek ugyebár efféle debiliségekől sem riadnak vissza. Igaz ugyan, hogy a Fields of Fire is valódiós játék és alkotói igen sokat merítettek a C&C-féle irányításból, ám a hasonlóságok itt többé-kevésbé véget is érnek. Legtöbbször ugyanis egy kicsiny, gerilla-taktika alapján küzdő csapattal kell a vadonban bujkáló ellent jobblétre szenderítenie.

nl. Embereink sem egyszerű ágyútöltelek, hanem egyedi képzettségekkel és tulajdonságokkal megáldott karakterek. E ponton a készítő megpróbáltak némi szerepjáték-feelinget is belecsempészni a játékba, az idő előrehaladtával embereink új (és jobb) fegyvereket vásárolhatnak, képzettségeket tanulhatnak el kollégáiktól, vagy akár a vadászhatnak is az erdőben. Maga az alapötlet tehát határozottan érdekes, ám ennek megvalósítása sajna távol áll a tökéletestől.

A RONDASÁG NEM ERENY...

...még egy stratégiai játéknál sem. Nem egy korszakalkotó megállapítás, ám az utóbbi időben megjelent programokat elnézegetve nagyon is aktuális. Már az Eidos Dominionja is távol áll a vizuális tökélytől, ám a Fields

kalatos pontja. Aki ezek után is kitart a Fields of Fire mellett, az elmondhatja magáról, hogy a stratégiai játékok megátalkodott szerelmese. Nos, az efféle fura szerzeteknek akár érdemes is elmélyednie a játékban, ám a nagy többség inkább várja ki a C&C2: Tiberian Sunt. Esetleg a Force Commandert. Vagy bármit, ami nem ennyire randa... Pedig a 800x600-as felbontásból (figyelem: ez a minimum) és 16 bites színpalettából azért szép dolgokat is ki lehetett volna hozni. Emlékszik még valaki a Strarcraftra? A Blizzard programozóinak érdekes módon sikerült ennél jóval szerényebb konfigurációra (640x480) is egy klasszissal látványosabb programot írni. Mindegy, ez van. A gépigény legalább igen szerény, egy P90 és 16 MB Ram a minimális követelmény. Más pozitívum hirtelen nem is jut eszembe a



leszünk a britekkel illetve franciákkal beérni. Mindegyik félhez tartozik jó pár érdekes figura, ezek közül választhatunk hőst. Mősünk a játék központi figurája lesz, halála egyet jelent a csúfos vereséggel – rá tehát nem árt különösen vigyázni. Az egyes karakterek egyébként még csak véletlenül sincsenek egy súlycsoportban, tehát korántsem mellékes, hogy kit is választunk. Maguk a figurák

of Fire még a nem túl magas színvonalat is alulmúlja. Felülnézeti perspektívva, apró műtűörök animálnak három fázisban fel s alá, néhány igen randa állókép – első pillantásra így fest a játék. Második pillantásra akár harcba is bonyolódhatunk, s ez a játék egyik sar-

NE LEGYÜNK TÚL MOHÓK, HA SZEMBEJÖN EGY MOHAWK...

külsínnel kapcsolatosan, úgyhogy a téma ezennel lezár.

ERŐD AZ ERDŐ SZÉLÉN, AVAGY HÁBORÚS DRÁMA 20 FELVONÁSBAN

A tiszteletre méltó nagyvezér első dolga az lesz, hogy kiválassza hovatartozását. Az erdőben békésen éldegélő (s gyakran halódó) indiánok oldaláról sajna nem lehet hadat viselni, úgyhogy kénytelenek

egyébként igen egzotikusra sikeredtek, példának okáért a Marie Doudour névre hallgató telespekasszony személye egy kissé elgondolkoztató. Főleg akkor, mikor füstölő flintával rohamozza az angol állásokat, vagy épp francia tiszteket irányítgat a vadonban. De említhetném Üvöltő Farkast, az indián kisebbség jeles képviselőjét is – tudomásom szerint azért nem uralkodtak ennyire liberális viszonyok az angol gyarmatokon... Hihetetlen kalandjaink az erdőben kezdődnek, ahol számtalan érdekes dolog vár ránk, úgymint eligazítás, vegyesbolt illetve a hadtáp. Az eligazítást nem bonyolították túl a szerzők: szépen megnézegethetjük az aktuális küldetést és toborozhatunk magunk mellé néhány segítő. E segítő hősünkhöz hasonlóan folyamatosan fejlődő és különösen értékes karakterek, szóval vigyázzunk rájuk. Az erőd védelmét a közketonák látják el, belőlük a hadtápon kérhetünk utánpótlást. Ez sajna pénzbe kerül, de hát a háborúhoz három dolog kell, ugyebár... Az

Ez a harc. Mindenki jól lát mindent?



e módon "vásárolt" katonák egy előre meghatározott utánpótlási úton masíroznak be az erdőbe, ami a játék második felétől kezdve már korántsem veszélytelen.

A gaz ellen ugyanis hajlamos leszöki lerohanni békésen menetelő embereinket, tehát nem árt az út mentén néhány űrposztot létesíteni (már csak azért sem, mert a boltos is ezen az úton kap új árut). Katonákon kívül különféle tárgyakból, fegyverekből is bevásárolhatunk a vegyesboltban, de itt adhatjuk el a különféle prémeket is. A prémvadászat ugyanis hadigazdálkodásunk alapját képezi. A védelten s kevésbé védtelen szö-

oktató-küldetést. A Fields of Fire egyik legdicsegetesebb újítása, hogy magát a **mezőfőfelületet** is **összünk szorít** a szabványos **ablakok** közé. Kicsit ugyan Win95 hangulata van a dolognak, de ennek ellenére nem rossz a megvalósítás: átméretezhetjük a játékerteret, ki/be kapcsolhatjuk és pakoláshozhatjuk a különböző mini-ablakokat. Különösen tetszett a "követő kamera", mellyel folyamatosan szemmel tarthatjuk egyik emberünket. Igazán komoly gondot legfeljebb a népiesebb csapatok irányítása jelenthet, mi-

sen vigyázzunk – elvégre nem kevés előnyül jár, ha mondjuk egy farkas képében derítjük föl az ellenséges tábort.

Természetesen hu-
mán ellenfelekkel is
összemérhetjük erőn-
ket, bár e témában
különösen nagy ta-
pasztalatokat nem
szereztem. Először is
igen kevés partnert
találtam próbálkozá-
salmhoz, amit csak
nagy jóindulattal irhatok a késői (illetve
odaát USA-ban korai) időpont számlájá-
ra. A második, s legfőbb probléma az,
hogy kb. félórányi játék után úgy elun-
tam magam a többi játékkal egyetem-
ben, hogy közös meg-
egyezőssel inkább
feladtuk a meddő
próbálkozást. Hiába
a szabadon beállít-

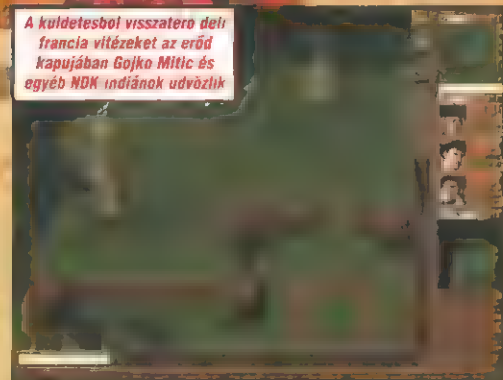
"Két tomahawkot, egy muskétát és egy doboz Szofit kérnék szépen"



sem nevezhető. A kereskedésben illetve prémvadásztában rejlő lehetőségeknek csak töredékét használták ki az alkotók, a valódiös harcrendszer kezelhetetlen, a már emlegetett grafika pedig egyszerűen botrányos. S mégis: néha, mikor a végeláthatatlan máskálásoktól és

ellenséges katonáktól elcsigázva végre módunk nyílik némi tudatos tervezésre, hirtelen elővillannak a játék pozitív vonásai is. A képzettségek kombinálása, a helyenként elgondolkodtató s változatos feladatok mind azt jelzik, hogy a játék minden hibája ellenére sem tartozik a teljesen élvezhetetlen programok közé. Ha

**A küldetésből visszatérő deli
francia vitézeket az erőd
kapujában Gojko Mitic és
egyéb NDK indiánok üdvözlik**



pezi, a védtelen s kevésbé védtelen szó- sa jelenthet, mi-

8-of-77c

LONG THE MOHAWK

LONG THE MOHAWK

rös állatok gyilkolászásával egész komoly pénzüsszegeket lehet összeszedni. Persze a vadászat nem teljesen veszélytelen, az időről-ídre felbukkanó macskók például nem lelkesednek a prémmé válás ideáíáért.

Miután összeszedtük a kívánt csapatot, annak rendje s módja szerint szétszórtuk katonáinkat az erdő környékén, bevásároltunk a boltban s rácsodálkoztunk a küldetésre, már csak annak végrehajtása van hátra. Először is bandukoljunk el a meghatározott navigációs pontig (alias fehér kő), itt váit a térkép (ami szerintem roppant idegesítő) s kezdődhet is a mocs.

**IRÁNYÍTÁS, KÉPESSÉ-
GEK & MULTIPLAYER
JÁTÉK**

Maga az irányítás dicséretesen egyszerűre és áttekinthetőre sikeredett, aminek elsajátítását egy kiváló Tutorial-pálya is segíti. Ebbe a témába nem is mélyedek el túl mélyen – tessék szépen összeszorított foggal kibekkelni ezt az

vel ilyenkor állandóan változtatni kell a formációkat, ügyelni az elkészülő katonákra és mindezekben túl még lődni. Sem árt az ellenfélre. E procedúrát alaposan leegyszerűsíti néhány előre meghatározott formáció illetve parancs, amiket szintén a jobb oldalt burjánzó ikonerdőből csalogathatunk elő.

Ami a képzettségeket illeti: Igen változatos képet mutatnak, a barikád építést egészen az indián rítusokig terjed a választék. Kezdetben hőseink csak néhány képességet ismernek, ám az idő előrehaladtával változtathatunk e sajnálatos állapoton. Minden karakter csak egy bizonyos mennyiségű és fajta jártasságot sajátíthat el, például indián szívetéségeink kevés érdeklődést tanúsítanak a tűzerkedés jeles tudománya iránt. Maga a tanulás rendkívül egyszerűen zajlik: először is válasszuk ki a képességben jártas tanítómestert, sétáljunk vele tudásvágytól égő karakterünk mellé és kattintsunk az adott jártasság ikonjára. Néhány képzettséget csak igen kevés karakter ismer, az indián mágia-ban jártas embereinkre például különö-

hátó helyszín (apropó, hol maradt a kifejezetten multiplayer játékra tervezett térképek sokasága?), a különféle szövetségek, a változtatható időjárás viszonyok – több emberi játékosnál különösen szembeszökőek a Fields of Fire hibái. A játékmenet monoton és lassú, maga a harc jóformán teljesen irányíthatatlan, a mikronnyi műtűrökként máshálói telepesek/katonák/indianok bőrébe pedig egy pillanatra sem sikerült magam beleléniem. Valahogy nem áll össze az egész – s ez éppúgy igaz a multiplayer játékra, mint a "mezei" hadjáratokra.

SZÓDÁVAL ELMEGY

Sajnos a Fields of Fire is azon játékok táborát szaporítja, melyekben a remek alapötlet ugyancsak feledhető kivitelezéssel párosul. Maga a témaválasztás kiváló, a szerepjáték, kereskedős és startégiiai elemek kutyulásából pedig valami egészen érdekes (s élvezhető) dolog is ki lehetett volna hozni. A program érdekesnek ugyan érdekes, ám élvezetesebb már a legnagyobb jóindulattal

mással nem is, eredetiségével kiemelkedik a különféle klónok végeláthatatlan tengeréből. Azért ez is valami.

T.J.

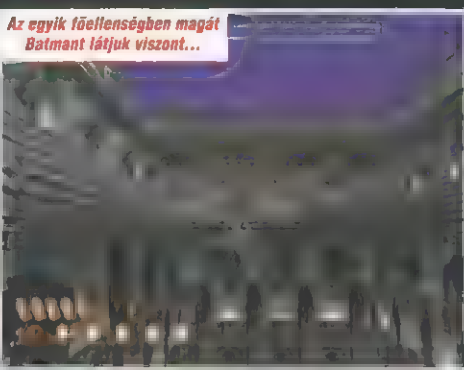
Empire Interactive
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCO, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM,
DirectX-kompatibilis hangkártya

72%

Sokakat meglepett, amikor a tavalyi év elején a Sega nem a Virtua Cop újabb részével jelent meg a játéktérkéken, hanem egy vadonatúj címmel kedveskedett a fénypisztolyos játékok kedvelőinek. Az automata már eleve biz-



Az egyik főellenségben magát Batmant látjuk viszont...

szárafták. Hősiesn az esetleges túlélték felkutatására indul. A játék alkotóinak frankón sikerült elkapni a klasszikus horrorfilmek hangulatát: ahogy kell, egyes zombik a kastélyba a csukott ablakon át néznek be vagy épp ránk törnek az az ajtót, a szennyvízsztornából mutáns békák ugranak a nyakunkba, a hullákat rágó férgek pedig egy pillantásra felvesznek minket

étlapjukra. Ezért nekünk sem kell keztyűs kézzel bálnunk velük: lövéseink nyomán fröccsen az agy velő, repkednek a végtagok és mindenütt ömlik

húddal pár szót váltunk, stb. Vannak olyan helyek is, ahol kapcsolókat kell működtetnünk. A cselekményszál szokatlanul szerteágazó, ugyanis sokkal több az ítélgázás, mint a VC2-ben. Ezek az elágazások többnyire nem is a szabad választás elvén működnek: a teljesítményünkől függően alakul az útvonál. A kastély bejáratánál mindjárt egy zombi próbál ledobni a hidról egy embert: ha kilöjük, a tudós megmenekül, és jutaloméletemet kapunk, majd mehetünk egyenesen

egy színttel lejjebb kell folytatnunk. A legtöbb eset mondjuk inkább az előbbi példához hasonló: általában civileket kell kiszabadítanunk (például cellákból), hogy valami különleges történetjen. A kastély hatalmas, s az elágazásoknak köszönhetően még nagyobbak tűnnek, szóval érdemes a játékon többször is végigmeenni. Őt fejezetre van osztva a történet, mindegyik fejezet végén valami főszörmnyel. Ezeknek az a különlegességük, hogy csak bizonyos pontjaik sebezhetőek.

A PC verzióban az Arcade (játéktermi) mód csak az egyik lehetőség. Két további üzemmód van még: a Boss módnál a főgonoszokon gyakorolhatunk, a PC módban hat különböző képességi szegopő közül választhatunk. Az említett képességek a következők: életek száma, tölténytár mérete, tüzerő, újratöltés sebessége, a lövések "szórása". Mindenkinnek megvan a maga előnye és hátránya is: aki mondjuk nagyobb tüzerővel rendelkezik, az csak két golyót tud egyszerre be-

THE HOUSE OF THE DEAD

Jókedélyű hullaház

tos sikervárományos vált, ami nem is csoda, hiszen két olyan "szülőtől", mint a Virtua Cop és a Resident Evil, ugyebár elfuserált gyermek nemigen származhat. Egyrészt ebben a játékban is egy zombiktól hemzsego kastélyt kell bejárunk, másrészt ugyanazzal a jól bevált módszer alapján, mint anno a Virtua Cop 2-ben.

A kerettörténetet szinte egy az egyben a RE-ből "konvertálták át": adva van egy isten háta mögötti kastély, amiben egy tudományos kísérlet teremtményei egy állított figurának köszönhetően elszabadulnak. Az általunk irányított hős a beemrekedtek kiszabadítására érkezik a helyszínre, bár mire odaér, a háziak nagy részét már lomó-

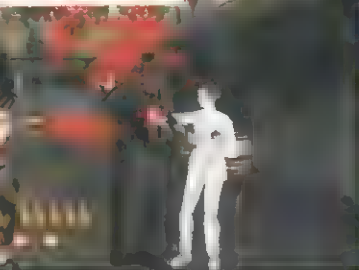
zó vár. A kényetlenkedésre szükség is van, mert az élőhalottak igen szívósak. Van olyan zombi, aki még fej nélkül is egész jól elmozog, és olyan is, akinek még az agy sem árt meg, ha egy hatalmas lyuk tántog a gyomra helyén.

A játékmenet szemléltatását a Virtua Cop 2-n alapul, de azért a Segának sikerült arra is rátenni egy lapáttal. Előre meghatározott útvonalakon kell likvidálnunk a rosszfiúkat, néhol civilekre (azaz esetükben tudósokra) kell vigyázni, akiknek az elvesztéséért életet vonnak le, és még a jutaloméletemet is – többek között – a régi módon, azaz egyes tárgyakat szétlőve kapjuk. Ehhez jön az a pozitívum, hogy filmszerűbb lett az egész. Például felneézünk a magasba, hogy egy erkélyről szedjük le egy szekercéket dobáló zombit, néha megállunk, hogy egy kiszabadított

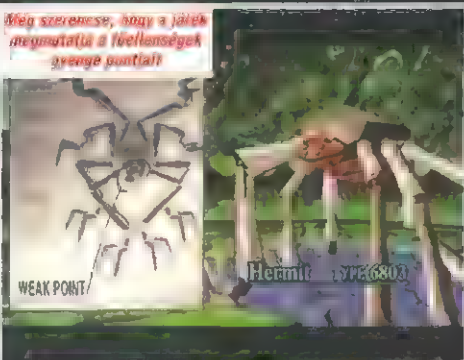
A zombi fél fejét már ellőttem, de ez nem sokat javított a szépségén



Hősiesen megmentem a szép szőke hercegnőt (Bár nem szép, nem szőke, és nem is hercegnő – lehet, hogy meg se kellett volna menteni?)



tárazni. Érdekes egy üzemmód – kár, hogy a kivételzése elég gyatra. Nem tudom mi értelme volt például a szereplők közé betenni Sophie-t (hősnünk kastélyban rekedt barátját) is, aki így végigmeheti a saját halálát. (Az pedig már csak zárójelben jegyzem meg, hogy azért a női szereplők illett volna női hangot kölcsönözni.) Na mindegy. Amúgy a konverzió nem rossz, bár grafikaiul többre számítottam. A külalakon sajnos a 3D-kártyák sem segítenek jelentősen – épp csak a pixeleket messák el.



Még szerencse, hogy a játék megmutatta a főellenségek gyenge pontjait

WEAK POINT

Hermit SPE6803

the house of the dead
Sega
<http://www.sega-europe.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy újabb Virtua Cop.

78%

tovább, ha viszont hagyjuk a dolgokat a "saját medrűkben folyni", hősnünk – miután megvizsgálja a szerencsétlenül járt fickó maradványait – a csatornában folytatja a mélysártást. Előfordulhat, hogy egy zombi belüli minket egy lyukba, és így

Gondolom egyetérthetünk abban, hogy akad néhány olyan emberi tevékenység (játék, sport, vagy mondjuk anyagcsere), amelyet számítógépes alapon tulajdonképpen lehetetlen elfogadhatóan szimulálni – mindazonáltal néhány fejlesztő azért csak megpróbálkozik vele, megpróbálván ezzel a sírba kergetni a csekélységemmel egy véleményen levőket. Félreértések elkerülése végett: nem is kimondottan a szarvasra gondolok (bár – szó se róla – az nem egy megvetendő "sport", és emlékeztetem szerint ilyen kísérletek is történtek már bőven), sokkal inkább a flipperekre, vagy még inkább az olyan sportokra, mint mondjuk a horgászat. A különféle cégek horgász-, vadász- és

ugyanis – ellentétben a számítógépes játékokkal – nem feltétlenül a siker (vagyis a zsákmány) a lényeg, sokkal inkább a körülöttük levő csend, nyugalom és béke, amely tudvaleg igen pozitív hatással van lelkiállagára – a hal-, vad- és egyéb ellenőrk real time kerületése pedig egyfajta kalandelemet is csempészhetsz a történetbe. Fértek okok miatt meglehetősen vegyes érzelmekkel csúsztatam a Deer Huntert a CD-lejátszóba, amelynek egyiké-

után a megfelelő leshely megkeresése a feladat: a térképen ide-oda oszamborgva szarvasnyomokat kell keresnünk. Ez lehet egy szimpla nyom, a pihenőhelyeken letaposott fű (illetve hó), az agancsok csiszolásának a nyoma a fán, és természetesen egy méretes kupac, hiszen a szarvasok is szoktak elmélkedni a világ dolgain. Ahol a különböző nyomok koncentráltan (vagyis egymáshoz közel) helyezkednek el, az ideális leshely lesz.

ba, és újra megadhatjuk, hogy hol és milyen fegyverrel kívánunk vadászni. A játék megvalósítása becsületes iparosmunka, de egyébként semmi különös: a 640*480-as képernyőre felhúzó egy rakás textúrát (háttér, fák, stb.), aztán ávo! A szarvasoknak ugyan "több" animációs fázisa is van, de azok meglehetősen gyermeketek. A hangokat illetően nem rossz a vadász szövege (aki jelzi, ha különösebben nagy zsákmány az adott helyszínen nem várható), vala-

DEER HUNTER

Hál'istennek sehol egy szarvas, szóval nem is kell lelőni!

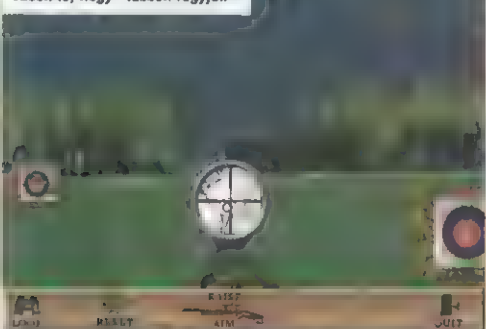


VADÁSZAT A VÖRÖS OKTÓBERBEN

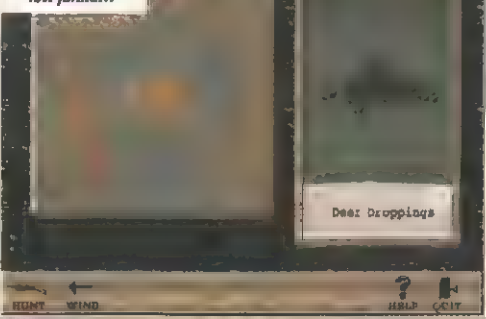
hasonló szimulátorával például engem ki lehet üldözni a világból, ugyanis ezekben alapvetően csikkad a fegyver: a horgászatban (vadászatban, stb.)

semmi kéze a hasonlító filmhez – mondásze arról van szó, hogy szarvasokra vadászhatunk benne az USA három különböző táján.

Na, oda kellene főlni az igazi szarvas is, hogy "tűzben rogyjon"



Aha. Itt valamikor egy szarvasnak kellett járnia...



A Nagy Va-va-vadász természetesen nem ugrik rögtön fejést a feladatra: először a gyakorló pályán próbálja ki tudását. Itt három, különböző távolsághoz fekvő céltáblán, illetve három szarvasligran megkísérlik célilőni a három különböző távolságra álló fegyverrel (távcsővel, puskával, illetve...). Az első kétetnél a célzásnál nincs különösebb gond, hiszen a megfelelő találatot a távcső célkeresztje, illetve a célzómba garantálja, az utóhár viszont számításba kell venni a távolságot. A vadászat színhelye az USA három különböző része lehet: Arkansas síkvidéki erdei az ősi szarvasbögés Szezonjában, Colorado alpesi lankái, vagy Indiana téli víz ideje. A kívánt vadászszerszám kiválasztása

Miután megvan a megfelelő pozíció, nincs más dolgom, mint várni, hogy feltűnjön a vad. A távcsövet választva csak három kémelehetünk a leshelyre. Nem utolsó szempont: a szarvas igen finom szaglásal rendelkező állat, és tudvaleg nem rajong az Ős Spice-ért, tehát ahhoz az illathoz, amely hátszétet kapunk, különösebben nagy fogást nem érdemes várni. Különböző trükköket azért bevethetünk a csalogatásukra: utánoszhatjuk az ellentétet kihívó, hogy bika hangját (ami tévív idején mondjuk csak az időzavarban senyvedő példányoknál hoz hatást) illetve az agancsát üszlogató lickokét (A szerzők szerint ezt a területük megjelölésére használják a szarvasok – majd adjuk annyiban, hogy Szőchenyi Zoltán mondak ehhez azért lenne egy-két hozza-fuza-nyalója.) Korábban esetleg lövöldözhetünk a nagy semmire, ami azt a nagy szarv hatást hozza, hogy het határon túl kergeti az agancsokat. Inkább utóbb, mint előbb, a fák közül kinékláshat egy célpont, amelynek a tróféáját tűz előtt nem árt a távcsővel szemügyre venni, hiszen a játék célja a minél jobb bika kilövés. Az állatot lehetőség szerint szűgyen kell lőni (ld. a gyakorlati megjelölés-célpont), ez hozza ugyanis a biztos találatot. Sikeres találat esetén a tróféa bekerül a zsá-

mint az agancs csattogtatásának visszhangja – a bögő bika hangját utánozva azonban kevésbé sikerült. Az mindenképpen pozitívum, hogy sikerült a horgászat (bocsánat, még egy kis fázisképzéssel tartó nála a nyar), szóval a vadászat alapvető motívumát, a türelmet megőzni: csipeinek a madarak, kárognak a varjak (illetve azok is csipeinek, mert a varjú tudvaleg elég énekesmadár), mi pedig nézünk ki a fejünkkel, a fák közé – majd csak a vad! Ez az a leg-ebb az élmény – nem tudom, hogy számítógépes vadászatban mennyire lesz ez megélt, de még mindig egy más kérdés, hogy ki akarja kipróbálni már egyszer egy horgász vagy egy ősi szemébe, akkor mennyire tartja szárazkozatónak, hogy a vadász... CoVbo

Az első élettel – nem bántjuk, hadd nőjön még egy kicsit!



GT Wizardworks
http://www.gtinteractive.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xSD, DirectX-kompatibilis videó- és hangkártya, Win95

68%

Az első dolog, ami a Dominiont megpillantva eszembe jutott, egy Dolly névre keresztelt birka volt (látod CoVboy, még a bevezetők műfajában is lehet újat alkotni)... (Kedves nagyérdemű olvasóközönség! Úgy érzem, hogy T.J. kumát kénytelen tesz igen lassan várható felépüléséig mellőzni – CoVboy) Kissé közérthetőbben: a klónozás nem mindennapi veszélyeire célozgatok, különös

sze hogy nem. A "98"-as" színvonal jelen esetben annyit tesz, hogy MMX166-os és 32Mb RAM alatt már meg sem érdemes próbálkozni a Dominionnal. Ez ugyan is a minimum konfiguráció. Az alkotók a maguk szerény módján MMX200-as processzort és 64 Mb RAM-ot ajánlanak, ami a Dominion nem túl szemképráztató grafikáját elnézve elég érdekes dolog. Tesék, még mondja valaki, hogy

zepszerű valós idős stratégiái, vagy inkább taktikai "játék".

AZ ALAPOK

Ezt a témát akár akár egyetlen szóban is össze lehetne foglalni: a szokásos. Tehát különféle épületeket kell felhúzni, gyűjtögetni a nyersanyagot, fejlesztgetni s nem utolsósorban terjeszkedni. A Dominionban mindössze két

A későbbiekben érdemes a különféle épületeket fejlesztgetni (új egységek), energiatalakat létrehozni... szóval annyi. Az egyetlen hasznos újítás, hogy az egyes épületeknek bekapcsolhatjuk az automatikus javítás parancsot, amivel nem kevés időt takaríthatunk meg.

A Dominion legkiábrándítóbb vonása kétségtelenül az, hogy a négy különböző faj épületei folyamán

Eme menü kinézete egyébként jellemző a játékok egészére is



tekintettel a C&C-utánzatok végeláthatatlan folyamára. Utánzatot emlegettem volna? Bocsánat, ez buta tévedés. Az Eidos keblén melegező Ion Storm (a Quake-es Romero apó új cége) első "remekművét" igazán nem lehet holmi utánzatnak nevezni: a "klón" definíció kétségtelenül sokkal találóbb (s így a talányos bevezető is

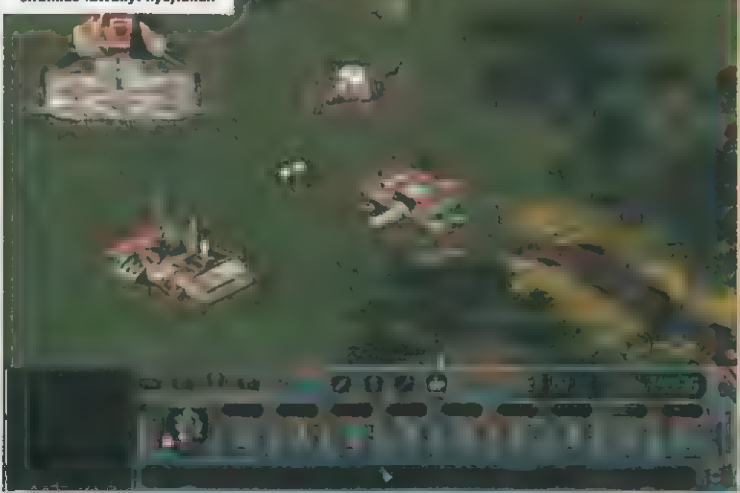
nincs fejlődés! Ma a sztori nagy vonalakban megegyezik a G-Name névre hallgató, bő egy éve kiadott anyagával. Ugyanazok az ellenfelek, ugyanazok a járművek. A cselekmény utóhéjban: négy faj irtja egymást az univerzumban –

nyersanyag létezik, az anyag (Material) illetve az élőerő (Men).

Anyagot (azaz nyersanyagot) lehetetlen módon a kolóniákból szerezhetők, míg az élőerőnk a kolóniákból kerül ki. Finomraoltsunk a zöld trüvöl rejtő gödrök felé, ahol a zöld élőerő áll. Pozitív vonásuk viszont, hogy nem kell a szállítással bide-
lődnünk – a kitermelt anyagok rögtön a bázisunkra kerülnek. A kolóniák korlátlan mennyiségben, ám elég lassan termelnek élőerőt. Egy idő után azonban megtelnek ezek a kolóniák, s ekkor "telepessé" válnak, minden szaporodóküldet. Egy kolónia például maximum 300 egységre

három különböző fajhoz teljesen más játékmenet tartozott, ugyanaz a nyersanyag-szisztéma, s ebből adódóan a követendő

A terep kinézete még elég ízelős, de az egységek kissé siralmas látványt nyújtanak



értelmet nyer). A játékban ugyanis az eredetiség vagy ötlet legapróbb szikrája sem villan fel. Adott a jó öreg C&C-alap, amit az alkotók feltuningoltak 98'-as színvonalra. Ez persze nem azt jelenti, hogy a program szebb vagy élvezetesebb lenne, mint elődei. Kár is lenne efféle oktalanságokra pazarolni a programozók és grafikusok drága idejét, a butuska vevő ugyanis mindent bevesz. Elvégre a dobozon ott virít az Eidos logo, ami a dűskeblő Ms. Lara óta elég jó ajánlólevél – kell-e ennél több? Hát per-

az emberek, a skorpok, a darkek és a merkek. Hogy miért és hol, az a játék szempontjából többé-kevésbé mellékes. A kézikönyvben emlegetnek valami újonnan felfedezett bolygót egy titokzatos messiás társaságában, ám a kerettörténet ennek ellenére sem esélyes Hugo- vagy Nebula-díjra. Sajnos nyoma sincs a Starcraft egymásba fonódó hadjáratának, s ami a legjobban hiányzik: a hangulat. A Dominion nem egyéb, mint egy régebbi C&C-klónokból összelopkodott, kiábrándítóan kö-

Robin Hood és népes csapata az erdő fedezékéből lát elő



stratégia is. A Dominionban még a szembenálló felek csapatai is kísértetiesen hasonlítanak egymásra – fajonként mindössze egy különleges (azaz egyedi) egység akad.

Maga az irányítás sem mentes a problémáktól, nagyobb felbontás mellett például a különféle ikonok egészen mikroszkopikus méretet öltenek. Megemelem a kalapom azon súlyoszemű játékosok előtt akik 17"-os monitor mellett is boldogulnak a 800x600-as felbontással. Az egyik gép építése sem igazán egyszerű.

harcedzett
Starcraft-vete-
ránokat különö-
sebben megiz-
asztanák akár
a legnehezebb
Dominion-pá-
lyák is...

**Mindenképpen
szólnom kell a
program egyet-
len kamoly. úji-
tásáról, a gyá-
logósk test-
helyzetéről. Alapesetben**

tás. Különösen idegesített az apró ötletek, újítások teljes hiánya, elvégre néhány jól bevált séma szolgál ismételtgetéséből nem születhet semmi jó. Aztán maga a kivitelezés sem nevezhető költöletesnek, a grafika például határozottan gyenge. A robbanások ugyan egész látványosak, ám más pozitívum a témakörben nem is jut eszembe. Ehhez képest a gépигény egészen reális, a sokat emlegetett Starcraft példának okaért ennél jóval szerényebb konfiguráció mellett is kellemesen muzsikált. A multiplayer játék is távol áll a tökéle-
től, példának okaért a gépi el-
lentek teljes egészében kimarad-
tak belőle. Hogy miért? Rejtély.
Mondjuk az AI amúgy sem jelent
mértőldkövet a stratégiai játékok
történetében, de ez akkor is nagy
illetlenség.

Egy szó mint száz: a Dominion igen sok hiányossággal borzolja a gyengébb idegzetű játékosok idegeit. A C&C-megszállottak viszont mindezek ellenére egész jól elszórakozhatnak a programmal, elvégre alkotói e műfaj legjobbjaitól inspiráltak. Jómagam ugyan legteljebb fizikai kényszer hatására lennék hajlandó a Dominionon tizenegynéhányezer petátot kiadni – de ez szigorúan magánvélemény. Egy biztos: túl sokat senki ne várjon a programtól. Legteljebb tisztességes íróasmunkát.

MINEK NEVEZZELEK?

Az eddigi leírta alapján úgy tűnhet, hogy a Dominion csapnivalóan rossz játék. Ez bizonyos szempontból igaz is, hisz a Starcrafthoz vagy a Total Annihilationhoz képest meglehetősen zsenge alko-

**Sivatagi show: az
erdviszonyok itt sen-
től kicseréltettek**

**Nát a Nachcommander azért
valamivel jobban fest**

semel, igaz, hogy egyáltalán akár több katonát/jármű gyártására is parancsot adhatunk, ám ezek csakis egyetlen fajtához tartozhatnak. Ez kétségek kívül apróság, ám igenis bosszantó apróság. Az viszont határozottan kézenfekvő megoldás, hogy a jobb egérgombbal fekkörhözünk egy hosszabb listát az adott csapat által végrehajtható akciókról, úgymint szétszóródás, visszavonulás, ártározás stb.

ES EGYEBEK

Mint arra már az eddigiekben is
célzottam, nincs túl sok lényegi
különbség az egyes fajok csapatai
között. Gyalogság, pancelosok,
felderítők – ugyanazok a jellem-
zők, ugyanazok a statisztikák. Apró
különbségek persze akadnak a

ső felében fogal-
körömmel
építeni és véde-
kezni kell, majd
a megfelelő ha-
lálást hirtelen
egy-két gyors
rohammal elvé-
gyni az ellenfél
állásait. Az elő-
zetes ígéretek
körszállító
gépi intelligen-
ciáról azért
ugyan, az én
ebből nem se-
mit tapasztal-
tam. Ellenfele-
ink általában
nyerő pozíció-
ból indulnak, de
csapataikat
eléggé ügyetlenül
és megosztva
vetik be. Alig
hiszem, hogy a

Domination
Eidos/Ion Storm
<http://www.eidosinteractive.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 32MB RAM, 2xCO, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Állomány: P200MMX, 32MB RAM

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

Olybá tűnik, mintha kissé el-
késtek volna a cégek a foci
VB-t szimuláló programjaik-
kal, ugyanis most, hogy már több
mint másfél (illetve mire becses
szemeitek kerül írományom, már
vagy kettő) hónapja véget ért a
grandiózus esemény, egyre több
focis játék jelenik meg. De ez le-
gyen a legnagyobb baj – az már
sokkal inkább fájóbb, hogy a szimulációk
minősége a
csodálatos
World

szőr Playstationra jelent meg
már jó ideje – bár a meglepettsé-
günket nagymértékben csökkent-
heti, ha megtudjuk, hogy a Psy-
gnosis egy bizonyos Sony nevű kis
cégecske tulajdonát képezi.
Mint azt júniusi focis különszá-
munkból megtudhattátok, az elő-
zetes hírek alapján az Adidas Po-
wer Soccer modernizált PC-s ver-
ziója igen Impozánsnak ígérke-
zett. Az alábbiakban egy kis be-
mutatón keresztül szeretnék
fényt deríteni a hibákra és az
előnyökre egyaránt.

Haladjunk szépen sorjában.
Az intro elképesztően
hosszú és meglehetősen
látványos is, bár megje-
gyezném, hogy a va-
lóságtól kissé elru-
gaszkodottnak tűnik
– kíváncsi lennék,

120 legerősebb
szerepel. Ennek
megfelelően a
98-as Vb-n, a
Copa Americán,
és az Afrikai
Nemzetek Kupá-
ján is indulha-
tunk (nem ér-
tem, miért ma-
radt ki az Euró-
pa-bajnokság –
talán csak
azért, mert két
éve volt). Ez na-
gyon derék, en-
nek örülök. Azt már megszokhat-
tuk, hogy a kelet-európai térség-
ből a klubcsapatok listáira csak
azok a csapatok iratkoznak fel,
amelyek valamelyik európai ku-
pasorozatban indultak a 97/98-as
idényben. Ennek megfelelően az

Fejérbaj a taljában – le is
igazolom Derszu Úzját...



lásban lépnek pályára a csapa-
tok (nyilván a játék PlayStation-
ös előéletének köszönhetően),
így nem túl friss a lista – a
nyáron óriási átigazolási
hullám volt, amely
teljesen átrajzol-

adidas power soccer VOLT MÁR JOBB IS 98

Cup 98 után azért hagy maga
után (néhol nem is csak) kis kí-
vánnivalót.

Sajnos ebbe a trendbe kiválóan
beilleszkedik a Psygnosis Adidas
Power Soccer 98 című programja
is. A játék meglepő módon elő-

hogyan volt-e olyan játékos, aki azt
álmodta a VB előtt, hogy egy kis
füves házikó előtt egy rózsaszínű
nyúl adja át neki a Jules Rimet
trófeát (hacsak nem pumpált ma-
gába a megszokottnál jóval több
serkentőszert), és szerintem a

mobilteléfonos
helybőlszaltó
sem tartozéka
egy komolyabb
edzéstervnek.
Egyszóval na-
gyon úgy fest a
dolog, mintha
csak a "tökmín-
degy-hogy-mi-
az-de-jó-hos-
szú-legyen"-fel-
kiáltással adták
volna ki a pa-
rancsot az elké-
szítésére. A mi-
nősége egyébi-
ránt megfelelő,
sőt a zenéje ki-
fejezetten tet-
szett.
Amennyiben el-
kezdünk körül-
nézni a menük
közt, mindjárt
egy meglehető-
sen nagy pozití-
vummal talál-
koznunk: igen
sok a választha-
tó csapat, a
nemzeti váloga-
tottak közül a

UEFA kupában megta-
láljuk a Ferencvárost
és az MTK-t, a KEK-
ben pedig a BVSC-t is
(utóbbit Vasutas Bu-
dapest néven). Külön
csemege, hogy játsz-
hatunk ezenkívül Li-
bertadores kupát Dél-
Amerikában, és az At-
rikai Bajnokcsapatok
Kupája is szerepel –
ezzel a lehetőséggel
eddig valóban nem
sok programban akadhattunk
össze. Az európai focinagyhatal-
mak teljes bajnokságát is le-
játszhatjuk, és pluszban szerepel
a brazil pontvadászat is. Egy-két
melepő dologra azért ráakad-
tam a klubcsapatok közt is, pél-
dának okáért indíthatunk egy
olyan kupát is, melyben (állító-
lag) a 30 legerősebb klubcsapat
indul, és itt meglepetésre a svá-
ci Sion is szerepel (még jó, hogy
évek óta a Grasshoppers nyeri a
svájci bajnokságot), valamint az
európai mércével is igen erősnek
számító Hajduk Split neve Had-
jukra változott – de ezt inkább
"hadjuk". A svájci mellé pedig
igencsak befért volna a görög,
az orosz vagy a török pontvadá-
szat, mert itt azért jóval erősebb
csapatok is megtalálhatóak.
Szerencsére az új Sensible-lel
ellentétben itt minden játékos a
saját nevén szerepel – egy kis
bökkenő az, hogy a tavalyi felál-

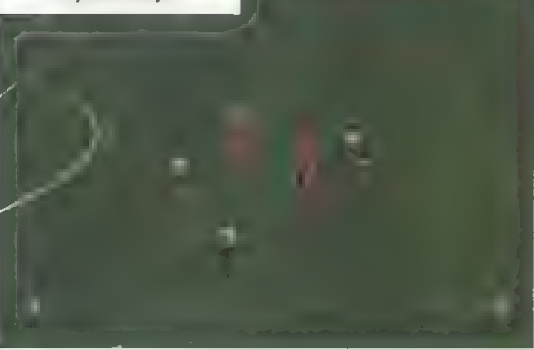
ta Európa vezető klubcsapatai-
nak térképét.

Sajnos nagyjából eddig tartottak
a pozitívumok, pedig most jön a
legfontosabb rész: maga a játék.
Kezdjük talán a grafikával.
Nem rossz, de meg sem
közelíti a World Cup 98-
ét (mint etalonhoz, ter-
mészetesen ehhez a
programhoz hasonlítok
mindent). Dicseretes
ugyan, hogy 34 fajta sta-
dion közt választhatunk,
de ha már megadtott ez a
lehetőség, akkor már el-
várható (lenne), hogy a já-
ték közben látható stadi-
on ne csak nagy vonalak-
ban hasonlítson az ere-
detire. A közönség a
szokásos elmosott tex-
túra, abszolút nincs
olyan jól megcsinálva,
mint a WC98-ban vi-
szont az este játszódo

Ebből a nézetből látszik,
hogy a fényhatások egész
kollektívra sikeredtek



Azt hogy támadunk, úgy látszik,
kizárólag csak az általam irányí-
tott játékos tudja...



bunkról a bogycót, egyszerűen nála terem és kész. Nem tudom ki hogy van vele, de hogy az alkotók még nem láttak egy normális focimeccset sem, az nyilvánvaló. Minden egyes mozdulatból ki-szűrődik, hogy az animáció rendkívül módon darabos, és – ismerve szerény konfigurációm – ez nem a gép sebességéből adódik, hanem az animátorok hozzá nem értéséből.

Mitha csak minden harmadik fázist látnánk – nem valami szívdérítő látvány.

A játékmenet leginkább az Actua-sorozatéhoz hasonlít – én személy szerint EA-párti vagyok, nekem sosem tetszett az, hogy két másodperc alatt el lehet érni az ellenfél tizenhatosát, ahonnan már hatalmas gólokat lehet rúgni. Mindenesetre a pergőbb stílust kedvelők szeretni fogják, noha motoszkál bennem egy furcsa érzés azzal kapcsolatban, hogy az már kicsit erős, ha szögletrúgás után olyan gyorsan kapok egy fejesgólt, hogy a labdát nem is látom (ez túlzás nélkül így van!). Regi ismerősként üdvözöltem a Manchester United (anno '94) című progiból azt a jelenetet, amikor a labda kábé egy kilométerórás sebességgel vanszorog át a gólvonalon, miközben a kapus egy gyönyörű tigrisugrassal vetődik át fölötte. Érdekes jelenet az is, amikor a gép

által irányított kapus véd, majd még a sípszó elhangzása előtt kivágja a mezőnybe a labdát (ezután "természetesen" egy szempillantás alatt visszakerül a kezébe, és most már normálisan is kirúgja). A nehézségi fokozatok tekintetében is igen érdekes a program: Easyben például négyperces meccseken 32:0-ás összesítéssel nyertem meg az UEFA kupát a Fradival az Ajax ellenében, nehéz fokozaton pedig majdnem játszhatatlan a program. A kame-raállítás ugyan változtatható szögű és távolságú, de én nem szeretem, amikor teljesen önkényesen forog és zoomolgat össze-vissza, én pedig keresem a játékosomat, amelyik nincs is a képen.

A hangeffektekre áttérve, sok biztatót itt sem tudok mondani. A közönség ugyan morajlik, de kilencven percen keresztül csak és kizárólag ezt csinálja. Semmi taps, semmi felhőrdülés, netán erősödő hangorkán, semmi biztatás. A kommentátor neveket nem mond, és meglehetősen önkényesen közvetít: ha például ő éppen a stadion múltját ecseteli (általánosságok és közhelyek sorozatával), akkor nem igazán érdeklődik, hogy a pályán mi történik: akár egy gól, akár egy szabálytalanság esett, ő csak rendíthetetlenül mondja tovább a mondókáját. Ez eléggé nagy szállának minősült a szememben – bár szó se róla, ismerem néhány hasonló stílusban közvetítő magyar sportriportert is... Nem folytatom

Nem elég, hogy méteres "cseppekben" zuhog az eső, még gólt is kaptam



A kapus hiába vetődik, a labda már túljutott rajta



mérkőzés-közé-seknél a reflektorok fényeffektjeit nagyon jól sikerült átültetni – ez nagyon tetszett. Az időjárás tényezők megvalósítása atlagos, bár én meg nem láttam olyan esőt, amely harminc centis csíkok halmazának látszott volna a levegőben (Psygnosisek biztosan más eghajlaton laknak).

Az animációk minősége szerintem egy sportprogram sarkalatos pontját képezi – nos, ez itt ez nagyon nem sikerült! Az egy dolog, hogy kb. tízméteres becsúszásokkal is operálhatunk, de hogy ezen becsúszás közben még valaki pontosan adjon egy harmincméteres tanári zsúgot, az már teljesen nonszensz. Amennyiben a kapu melle vagy még inkább fölé száll a lövésünk, visszapattan a semmiről, akarha valami oriás plexitabla allna az utjat (még a hangja is olyan borzasztó!). A futás nagyon érdekes dolog: a játékos remegni kezd mint a nyárfalevél, és az eddig lábához tapadó labda egy már-már mítikus erő folytán állandóan egy-két meterrel elotte gurul. Amennyiben a kapust megpróbálnánk kicselezni, rájövünk, hogy szinte mágnesként vonzza a labdát egy jó egyméteres körzetben. Semmi jelét nem láttam, hogy lelopta volna a lá-

Úgy tűnik, mintha Overmars az Arsenalból gólt rúgott volna



A kezdős előtti pillanatok kicsit hosszúra nyúlnak (egyébként felhívom a figyelmet a "közönségre")



tovább, azt hiszem ez a jópár kiragadott példa elég hatásosan bebizonyította, hogy a program egyáltalán nem egy nagy durranás. Nem mondom, el lehet vele játszogatni, de nem hiszem, hogy lenne olyan emberke, aki a World Cup 98 ellenében megvásárolná a játékot. Ha az animáció jobb lenne, kétségkívül nem lenne rossz kis program, de így sajnos csak a fanatikus (és nem túl ideges típusú) futballőrülteknek ajánlhatom. Arról, hogy a World Cup 98-at megszorítaná, egyáltalán nem beszélhetünk, annak ellenére, hogy ez a program is kihasználja a 3D-s kártyák képességeit. A királyt még mindig nem lehet megütni...

K.Z.

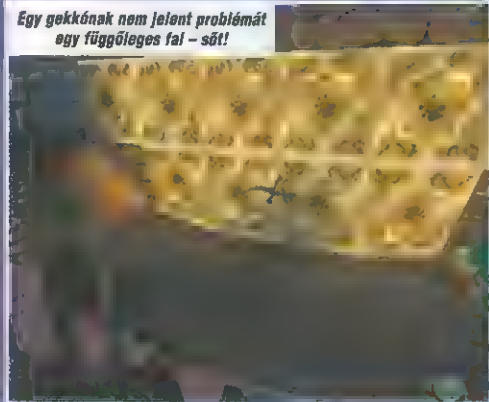
Psygnosis
http://www.psygnosis.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P165, 32MB RAM, 3D-kártya

71%

Egy gekkónak nem jelent problémát egy függőleges fal – sőt!



irányítókát kell gyűjtenünk, tulajdonképpen ez a játék célja. A piros kapcsolókat mindig a nagy távkönnél, azaz a kijáratoknál találjuk. Az összekötő színt, azaz a Média Dimenzió kapui csak kello mennyiségű távirányító begyűjtése után nyílnak meg, s a főbb részek között még főellenségek is várnak ránk. Először egy három főből álló négy törzs lővelődő felénk – ez még nem nehéz kihívás, hiszen csak a kék lövedékeket kell hozzájuk visszapattintani. A dagadt disznót, Mooshoo Porcot szintén a saját fegyverével kell legyőznünk: körbe-körbe kergetőzve el kell jutnunk az elektromos lökapsoláig. A harmadik főgonosz Mecharex, akivel Gex ill-

laként kell megmérkőznünk. Egy miniatűr városban tembelhetünk, ahol Mecharexén kívül még a varrost védelmező helikopterek és tankok is gondot jelentenek. (Mecharex támadásai ellen a házakat érdemes fedezéknek használni.) Végül utoljára természetesen Rezzel fogunk párbaállni. Végül utoljára természetesen Rezzel fogunk párbaállni. Végül utoljára természetesen Rezzel fogunk párbaállni.

alakat őt, és hatalmas öklével csapadni kezdi, illetve a szemével lézerezik. A küzdelemnek e fázisánál mindig kiemelkedik egy gomb a padlózatból, s nekünk úgy kell intéznünk, hogy diez arra csapjon rá...

Visszatérve azonban még pár mondat erejéig az irányítókra: a távkapcsolóknak három típusa van. A pirosak jelentik az említett kulcsokat az átjárakhoz, az ezüstök – ebből mindegyik pályán kettő van – a hősusz szinteket nyitják, az arany színek pedig a titkos szinteket tárják fel. Egy ezüst kapcsolót minden pályán egy nagyon nehezen hozzáférhető helyen lehet találni. Az arany irányítókat a főnökük kinyírásáért, és a hősusz szintek teljesítéséért kapjuk. Az utóbbiakon egyébként csupán egy célunk van: adott idő belül összeszedni az összes bónusz tárgyat. A hősusz tárgyak gyűjtése meglehetősen egyszerű, a "si-

lyákon is javasolt, ugyanis alegendő mennyiség begyűjtése (30-40 db) után extra életet kapunk. (Egy adott mennyiség begyűjtése után ezek a tárgyak mindig alakot váltanak.) Ha pedig a harmadik típusú tárgyakat is sikerül 50-et összeszednünk, akkor megkapjuk a másik ezüst távkapcsolót!

A KEZELÉS

Hogy mennyi kapcsolót gyűjtöttünk már be, azt a Média Dimenzióban az Esc lenyomásával nézhetjük meg. Fontos! menteni csakis a Média Dimenzióban lehet (az Esc lenyomása után), de amúgy minden megszerzett kapcsoló után is rákérdez a gép, hogy eltárolja-e az állást. (Ha rá akarjuk menteni az állást az előzőre, az Update Save-et nyomjuk.) A pause képernyő állíthatjuk be a kamerakezelést is – szerintem az automata, azaz a hagyományos követő nézet a legjobb. (A manuális módozatnál nekünk kell állítgatni a látószöveget.) A játék közben a Space-szel a távolságon is módosíthatunk, továbbá – ha a billentyűt folyamatosan nyomjuk – körbonyelhetünk.

A játék összességében elég könnyű, lévén hogy egyszerűen lehet életeteket szerezni és a küzdelem sem nehéz. Gex funkciókapacitái gyerekként bevinni, s még ott van a karate rúgás is. (Futás közben a kúszás billentyűjével nyomon kell tartani, majd ugrás.) A távolabbi vagy magas helyek eléréséhez használhatjuk egyikünk dupla ugrását, s ha csak alig vettük meg a célt, aggodalomra akkor sincs ok: Gex megkapaszkodik a nyelvével. Ráadásul ha hibázunk, Gexnek az energiaállapotát is könnyen helyrehozhatjuk: csupán zöld képernyő lévéket kell keresnünk, melyeket szétverve aztán zöld legyeket kaphatunk (L gomb). Vannak továbbá piros legyek is, amelyekből Gex (a lámadás gombját nyomva tartva) tűzfalal kerütheti be az ellenfeleit, és vannak kék legyek, amelyekből pedig jégre teheti a keckekező alakokat. A jeges állapotnak persze nem tesz jót a meleg, a tüzes viselkedésnek meg a víz vet azonnal véget, és azt talán mondanom sem kell, hogy ezek az állapotok csak rövid ideig tartanak. Fontos még a kockás képernyős tévé, ha ilyen dűntünk fel, utána életvesztés esetén – csak ha nem kell folytatnunk, magyarázatul ezek a tévék jelentik az ellenőrzési pontokat.

Mooshoot, a disznót hátráltatja a sörhása – használjuk ki a lomhaságát!



szerepe, annak az a végéig utasítottuk, hogy minden pályára kétszer-háromszor is vissza kell mennünk. Mindegyik pályán több távirányító van elrejtve, melyek eltérő útvonalakon közelíthetők meg, avagy tennünk kell rájuk, ahhoz, hogy megkapjuk őket. (Ilyen tennivaló lehet mondjuk, hogy üssünk szét egy lámpát.) A pályák kezdetekor egyébként mindig megválaszthatjuk, melyik irányítót kívánjuk megkeresni, s arról az irányítótól (illetve annak helyéről) segítségképpen egy bejátszást láthatunk; szóval nem bonyolultak a "küldetések", még angol nyelvtudás sem szükséges a megértésükhöz.

A LÖVÉSEK

A Gex 3D vídalkapcsolóval a megszokott PC platformjáték, de sajnos ennek meg is kéri az árát. Ez az első olyan játék ebben a kategóriában, amihez már nem is elég egy P133-as (minimum P166 kell), ráadásul a 3Dfx kártya alapkövetelmény. (A játék ugyan előzőleg P133-on is, de úgy nem igazán nagy az előny.) Azt viszont el kell ismerni, hogy a képernyőn valóban kapunk valamit: a gazdagon textúrázott és valós időben árnyékolott grafika nagyon tetszetős, a kastély sötétségéből például szépen tűnnek elő a tereptárgyak, fátylák fényei és villámok világítják meg a falakat – semmi polygon-bevillongás, mint a PlayStation verzióban. Külön élmény Gex orgánuma: időről-időre néhány elmés beszéléssel próbálja a hangulatát feldobni. Technikailag tehát ugyan brilliáns játék a Gex 3D, de ugyanakkor mégsem vagyunk benne biztosak, hogy ez lenne a legjobb. Leginkább a kamerakezeléssel akadnak problémáink: bizonyos helyeken sajnos a gép egy fix nézőpontot választ (függetlenül a mi óhajainktól), s a látószög nem igazán kedvező. (A látószöggel a játékban módosíthatjuk a látószöveget.)

P.Z.

HOSSZÚ TARTÁS ELVEZET

A Gex 3D nem egy rövid

Hősünk ropogásra süttő szeretői a vadhúst



Egy birodalmi rohamosztagost nem tartóztathat fel holmi ál-jedi



gex 3d

Crystal Dynamics/Ubisoft
<http://www.ubisoft.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xSD, 3D-kártya,
DirectX-komp. hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM,

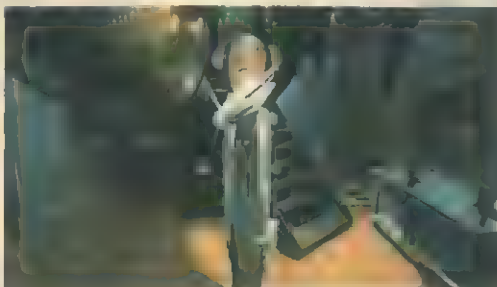
91%

X%

CINKELT LAPOK

STARSHIP TITANIC

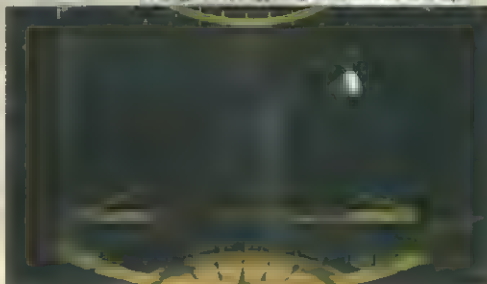
Ha jól emlékszem, a júniusi Starship Titanic-ismereténél már ijeszgettük a mélyen tisztelt publikumot egy hamarosan érkező megoldással – átlagos képzeletvilággal rendelkező rajongóink természetesen azonnal lemondták előfizetésüket, modernebb ízlésük pedig megújították, illetve megduplázták (ami mellesleg rendkívül kifinomult ízlésválagra vall). A fenyegetés a Black Dahlia miatt ugyan csúszott némiképp, de most valóra válik: mindenki húzódjon fedezékbe, és készítsen maga mellé vizes borogatóra alkalmas kondóket, mert egy Douglas Adams nevével fémjelzett játéknál mindenképpen szükség lesz rá! A játék csak abban a tekintetben lineáris, hogy egyes helyszínek hozzáférése a jegyünk től teszi függővé (de azt már a legelején nagyon gyorsan fel lehet turbózní), egyébként a sorrend gyakorlatilag teljesen szabadon választott, sőt, egyes dolgokat nem is muszáj megcsinálni. Az alatt elterülő karakterhegyekben azért igyekeztünk minél kevesebb máskézással megoldani a dolgot. A logikailag összetartozó "küldetéseket" ■-al jelölt pakettokban közöljük. Nát akkor ugry: ■ Kaiandjátékoktól teljesen szokatlan módon teljesen elmarad az Intro: rögtön a nappalinkban találjuk magunkat, ahol valami mozgós, művészi komolyzene (ha jól hallom, Mucca Art) társaságában mulatjuk a nyári estét. Érdeklődő kedvűek esetleg megtekinthetik a tévén Douglas Adamst, a a jobb ízléssel megáldottak viszont rögtön a számítógéphez fordulnak, ahol a CD-re kattintás után behelyezhetik az első lemezt. A ház enyhén amortizálódik, lévén rázuhan egy úrhajó, de ennél sokkal súlyosabb megrázkódtatást jelent, hogy feltáru rajta egy ajtó, és előbírjuk belőle Fentible, az ajtóbót. Miután hozzátvőtelősen rendet teremt szobáinkban, előadja, hogy a Titanic csillaghajó (A-hajó-ami-nem-romolhat-el) első útján apró problémák elé került (már amennyiben rázuhan a házunkra), és egy apróbb segítségre lenne szükségük. Ha hajlandók vagyunk a rendelkezésükre állni, mindössze annyi a teendőnk, hogy begépeljük az általa átnyújtott kis kommunikációs nyavalyába, hogy IGEN (vagyis Y-E-S). Mielőtt többször is elismétel-né óhaját, tegyük meg neki ezt az apróságot. Erre a felvonóba kerülünk, melynek nyomógombjai között egy csomó vidám lehetőség vár bennünket, de a legérdekesebb lesz a felsőt választani. Rövid utazás után a hajó fogadótermébe kerülünk (közben Fentible felkísért bennünket egy némely kollégájá-



val való találkozárra), ahol érdekes dolgok várnak ráuk – de előtte a falon levő plakett alatti gomb megnyomásával kénytelenek leszünk megnézni az ún. Intro.

■ Miután ezen szerencsésen túléltünk, sétáljunk a pulthoz, ahol a csengő megnyomására megelevedik Marsinta, a portásbót, és érdeklődik, hogy van-e helyfoglalásunk? A választól függetlenül hosszas csevely következik arról, hogy milyen lágyszívű Fentible, hogy felengedett bennünket a fedélzetre, továbbá leendő szobánk ügyes-bajos paramétereiről – a lényeg az, hogy válaszoljunk a Marsinta által felkínált, igen ígéretesen hangzó paraméterek szerint (tökmind egy mlt felőlünk, úgyis mindig ugyanolyan, esztályon-aluli szállást kapunk). A szállás száma azonban minden partiban változik, szóval azt nem árt megjegyezni. Marsinta még melegen ajánlja, hogy ne is próbáljuk jobb szállás után nyagatni, majd odainti Krage-et, a

londolnér. ■ Miután Krage elhallgott, szerencsét próbálhatunk a falán levő Szív-o-matával, ami jelenleg üzemen kívül tartózkodik. Elvileg lefelfedezhetünk a főnökéhez is (a második emeleten találjuk a fő-fő Succ-u-bust, aki teljesen el van duguha), de inkább lépkedjünk a balra lévő ajtó felé. Szemkört találjuk a raktárt, benne egy igen zaklatott papagájjal, aki mellesleg nagy rabja a földimogyorónak a díónak, és egyéb csonthéjasoknak – de különösen a pisztáciának! Vele igen élmés csevelyt lehet folytatni a világ dolgairól, de inkább minden méltatlankodása ellenére süllyesszük a tárgyaink közé, majd vegyük fel a sarokban heverő zsákokról a pót-ülőtát is. Távozzunk az ajtón, majd vissza a fogadóterembe. A papagáj ugyan az előbb-utóbb megfog tőlünk (az ajtón kilépve azonban), viszont az egyik tolla megjelenik a tárgyaink között.



gyünk. Az SGT-osztály szobáinak kiépítésénél nyilván az vezette a tervezőket, hogy minél több szobát lehessen minél kisebb helyre zsúfolni, mert az ajtók körülbelül úgy festenek, mint egy fiókokban bővekedő kredec. Ottál található a mintegy egy négyzetméter alapterületű kultúrterem, ahol egy szék, egy kupa a falon, továbbá egy üveg mögött elhelyezett rész-partvisnyét szolgálja a művelődést. A lifttel szemben egy sajátosan működő ételautomata található, amely kizárólag a csirke szószsal nevű ételre szakosodott. A sajátos működés alatt pedig az értendő, hogy a csirke – pillanatnyilag – még repül. Keressük meg a szobánkat. (Ha a száma 6-nál nagyobb, akkor nézzük fel, és az ajtókra kattintgatva keressük ki, hogy melyik mikróval kell felmennünk hozzá.) Amint belépünk, a kellemes női hang közli a megafonon keresztül, hogy másodosztályú elhelyezést nyerhetnek az SGT-osztály által nyújtott "kényelemmel" elégedetlen utasok. Pedig ezek az interaktív hobbi-szobák roppant kényelmesek – vagy inkább a "kompakt" a megie-

WORLD CUP '98

A FIFA '98-ban megrendült a World Cup '98-ban is van néhány hüszkes és látni kár, amit ugyancsak egy kell megadni, hogy valamelyik játékosát átvesszük. Miután a cheatet – vagy akár többet is – aktiváltuk (azaz megnyomtuk az Enter-t), természetesen vissza lehet járni a játékos eredeti nevét, a csapatát és a mezőnyt.

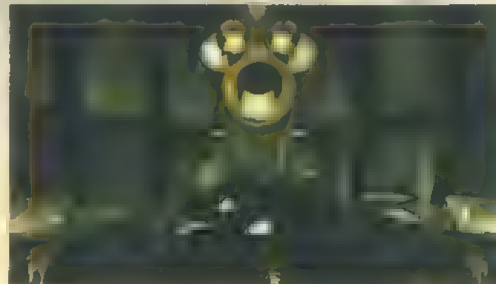
JOJO	megkapjuk a '82-es VB-meccsét
MURST	megkapjuk a '86-'82 közötti VB-meccsét
GADE	hatalmas fajjú játékosok
KYLE	esortvárnak fogunk feladni
MR. MAY	megbeledul a labda
POWDER	sajátosan mozgó játékosok
HEILA	'Alien'-üzemmód

■ A liften ereszkedjünk alá a második szintre, a fő Succ-u-bushoz. Ő egy kicsit rosszul érzi magát, mert valami eltűntette a csatornáit. Használjuk rajta a papagáj tollát, és a Send gombbal küldjük át rajta. Ez az ódon Mr. Muscle igen jó hatással

van a "csatornáira", mert föl-köthögi a dugulás számos okát: többek között Titania, a megbolondult fedélzeti komputer egyik alkatrészét, továbbá egy kék biztosítékot. Meg egy hal-lát, de ő hadd nyugodjék békében. A továbbiakban a minden helyszínen megtalálható Szív-o-maták használatával lesznek a különböző tárgyak ide-oda postázására.

■ Leftezzünk vissza a hallba, majd ki az ajtón. A raktárral szemközti elágazásnál az egyik irány még tiltott az SGT-osztályú jeggyel utazóknak (mivel ilyen jelenleg nem sok van, egyszerűbben: nekünk), tehát forduljunk balra. Itt ki-jutunk a minden szinten körbefutó galériára. Szemben találjuk a Titania szobájához vezető lépcsőházat, de a függőleges és vízszintes helyváltoztatás-mód modernebb technikával is találkoztunk a jobbra és balra induló körfolyosókon: négy lifttel (Elevator) és egy csővasúttal (Pellerator). A galéria túloldalán egy másik elágazást is találunk, ahol rögtön három irányba is indulhatnánk – csak nem a jelenlegi SGT-osztályú jegyünkkel, szóval keressük meg inkább a "lakosztályunkat". Kapcsoljunk át a Designer Room Numbersra, nézzük meg, hogy hova szől a jegyünk, keressük meg a megfelelő elevátort, és a Remote Thingummy panelon hívjuk le. ■ Elég sok van, hogy hanyadik emeletre szől a je-

lelő kitéjezés, ugyanis minden berendezés a falba van beépítve, és a tisztelt utas aktuális igényei szerint rendezheti át garzonját. Az már egy más kérdés, hogy csak bizonyos sorrendben lehet rendezkedni a bútorzattal (például ha a klozett üzem-



képes, nem működik a tv – pedig az milyen jó is lenne!). Most egyelőre tv-nézésre alkalmas állapotba kellene helyezni a szobát (sorrend: personal maintenance hub, horizontal worksurface, horizontally mobile storage compartment, fully recumbent relaxation device, Inflate fully recumbent relaxation device (az utóbli kettőre két külön ikon van a tárgyak között: az egyik kinyitja, a másik felfújja az ágylat), visual entertainment device). Ha jól csináltuk, akkor felmászhatunk az ágyra és bekapcsolhatjuk a "vizuális szórakoztató egységet". Az egyes csatornán nincs adás, így tehát kénytelenek vagyunk átkapcsolni egy másikra. A hatoson és a hetesen szintén adásszünet van, a kettesen viszont tök jó műsor megy: pollenjelentés (ha érdekel valakit, akkor közepes). A harmasban meg még jobb: a csatornát néző szerencsés utassal közlik, hogy nyert egy másodosztályú elhelyezést! Részletek a helyi Szív-o-matából átvethető magazinban. A négyes csatornán egy állóképét látunk, ami egy helyszínt vonalkódját mutatja. Erre később szükség lesz, tehát mentjük el: kapcsoljunk át a Designer Room Numbersra, húzzuk át a jelenlegi helyszín kódját valamelyik bal oldali üres ablakba, majd shift-clickkel szerkesszük át arra a kódra, amit a képen látunk. (Nem kell különösebben éles megfigyelőképesség hozzá, hogy a képen fejjel lefelé van...) A kód az első osztály egyik szobájának a koordinátáit adja meg. Vessünk egy pillantást még a hatos csatornára is, ami szintén egy állóképét mutat, de ez az egyik elevátorból jön, és a lift emeletjelzőjét mutatja. Kecmergélünk le az ágyról, majd menjünk a szobák előtti folyosón terpeszkedő Succ-u-bushoz, és a Receive gombbal vegyük át a küldeményünket, vagyis a magazint. Leftezzünk vissza az első szintre, sétáljunk el a hallba, és ébresszük fel Marshlntát. A nyomott hangulatú portás a magazin fejében kiutal nekünk egy másodosztályú szobát, ellát bennünket a megfelelő instrukciókkal ("Ne zavarj a zenészeket, ne piszkáld a Pellerátort, stb."), majd ismét visszazuhan szokásos köznyelére.

■ Keressük meg másodosztályú szállásunkat. Már az előtér is biztatóbb, mint az SGT-osztály, mert lényegesen kevesebb ajtó nyílik belőle. A berendezés is javuló tendenciát mutat, helyben is van a Succ-u-bus, és nem csak a folyosón, sőt, a szobaszolgálat négy falban némi ropogtatnivalót is be-készített: három tal "nem-pisztáciát" és egy tal pisztáciát. Az alapvetően jó lélekkel megáldott játékos most nyilván belemarkolna, hogy kissé felvi-

COMMANDOS

© 1998 COMMANDOS GAMES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Itt egy egészen sajátos robotzenekar próbálkozik zenélni. Az ajtóval szemközt lévő pult piros gombjával lehet beindítani a próbát, de valami borzasztó macskazene keveredik ki az ügyből, így tehát 10-20 másodperc után szomorúan abba is hagyják a dolgot. Kicsit hangolni kellene őket a kapcsolókkal és potméterekkel, bár menet közben ebből sem süti ki semmi jó. A megfelelő hangolást



az előtérben lévő két szék kárpitjáról (valamint a fenti képről) tudjuk meg: ha ugyanazt a sémát állítjuk be, akkor a piros gombra egy hosszabb mű csendül fel (akkor már biztos jó, ha a falon lógó csövek is beléptek). Egyébként ez is borzalmas, a hasszus szólam meg végképp – de mindegy. A muzsikát az előtér másik oldalán álló gramofonnal rögzíteni tudjuk: (ha a zenekar játszik, akkor először is állítsuk le őket) nyomjuk meg a körrel jelzett gombot, majd a pult piros gombjával játszassuk el az egész növegyest (lesz vagy két perc). Állítsuk le a felvettelt a négyzet gombbal, és a háromszöggel hallgassuk vissza, hogy felvettünk-e a zenét. A négyzet kétszeri megnyomására kinyílik a vialszenger tartója. Miután a hengert zsebünkbe süllyesztettük, vegyük magunkhoz a gramofon hangszóróját is, ami nem más mint Titania másik füle. (A gramofon egyébként úgysem fogja hiányolni, mert azonnal növegyet egy másikat.)

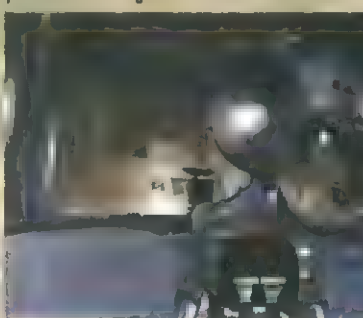
■ Vonatozunk át az étterembe, amelynek az előtérben az étterem "music centerét" találjuk, pillanatnyilag kulcsra zárva. Az első osztályú éttermek szoboraija, hogy francia főpincért tartanak – itt természetesen egy hasonló akcentussal megáldott robot szerepel. A meglehetősen szétszórt robot egyrészt roppant felkibeteg jelenléti állapota miatt, másrészt halálra idegesíti a muzsika, harmadrészt pedig nem enged egyik asztalhoz sem leülni, míg műresre nem tanítottuk. Először is kattintsuk a fenéke közepére, hogy a lába arébb menjen (és így felvehetjük a földön heverő felső részéről a kulcsot szorongató jobb karját). Ettől még mérgesebb lesz, és meg akar küzdeni velünk, bár összesen két lába van. Kattintgassunk addig fenékre, amíg elsőgú "üloprügösési-módszörünk" láttán fel nem adja. Ekkor felülhetünk a mögötte látható úriember asztalához. Itt a következő holttest: Brohostigon a Szív-o-matában, Scratontis pedig arccal a levesben. A keze alól horgásszuk elő a zöld biztosítékot, vegyük magunkhoz a robot másik kezét, benne Titania halálközponójával, és tegyük zsebre a szalvétát is. Sajnos Titania alkatrészt a kéz – tulajdonosa még mindig igen zaklatott kedélyállapota miatt – egyelőre nem akarja elengedni, így tehát előbb teljesen meg kell nyugtatnunk a főpincért. Ennek nem a további rugdosás, hanem a borzalmas zene kísérelése lesz a módja. Menjünk az előtérben lévő hi-fi tornyhoz, a kulcsot markoló közel nyitssuk ki, és a négyzettel állítsuk le a gramofont. Szedjük ki a le-

játszóban lévő hengert (még egy négyzet), tegyük a jobb oldali tartóba, tegyük be a lejátszóba a mi zenénként tartalmazó hengert, majd a háromszöggel indítsuk el a lejátszást. Ha most visszaballagunk a főpincér darabjaihoz, akkor a megnyugodott gazdi valami pszicho-hullámok segítségével elernyeszti nálunk lévő kezét, és elengedi Titania alkatrészt.

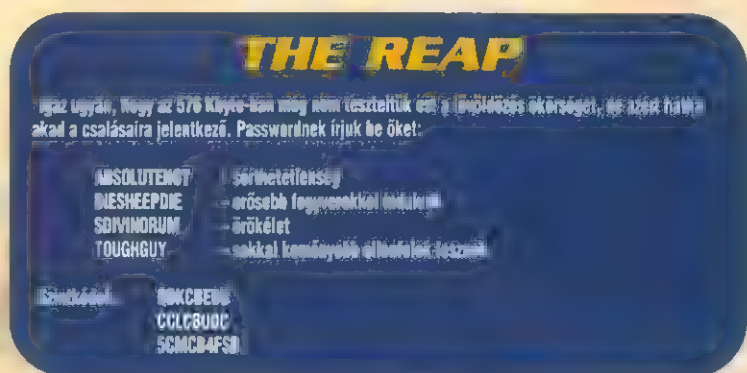
■ Aki mostanában járt a raktárban, az a rikácsolásból már észrevehette, hogy a papagáj gasztronómiai ízele az utolsó táj piztácia óta jelentősen megváltozott: most a csirkéket szereti, és már távolról ordít, hogy hoztunk-e magunkkal? Ez egy igen sokrétű probléma lesz:

– csirke ugyan van nálunk, de sajnos eddigre biztosan kihűlt (már csak azért is, mert a szerzők úgy intézték, hogy ha frissiben hozzuk, akkor is kihűlön, ha odalépünk a kalitkához) és a papagáj ki-mondottan utálja a hideg csirkét;
– ha gyalogosan nem tudunk hozni, akkor kézenfekvő megoldás lenne a Szív-o-mata. A probléma az, hogy a csöpposta is imádja a csirkét (hidegen/melegen, mindegy), és az ilyen küldemények rendszerint "elvesznek" benne; kivéve azt az esetet, ha a csirke mustáros, mert azt viszont utálja;
– a csirkére nyomhatunk ugyebár mustárt, ketchupot és valami rózsaszín lötytyöt, de mindegyik leopereg róla, mert csak félig van megkopaszva;
– később az is kiderül, hogy a papagáj is utálja a mustárt...

Ezen pár atomfizikus egy pár évtizeden keresztül eltűné a buksiját – nem úgy a vidám 576-olvasó, aki először is megszabadul a nála lévő szörös és hideg csirkétől egy Szív-o-matánál; ha eddig nem tette volna, elmenti a raktár vonalkódját; levonul valamelyik elevátoron az SGT-osztály valamelyik szintjére, és a gyorsétkezdében rendel még egyet (mióta felapítottuk a madárcsapatot a ventilátorokkal, azóta úgyis nagyon nagy a kínálat madárból...); a tárgylisztában lévő csirkét megtérölteti a mindent törő szalvétával (így megmarad rajta a szósz); beteszi a gyorsétkezdé harmadik oszlopába, hogy mustár folyjon rá (így nem sinkófálja el a Szív-o-mata); és csöppantán átküldi az egészet a raktárba. Miután vissza-

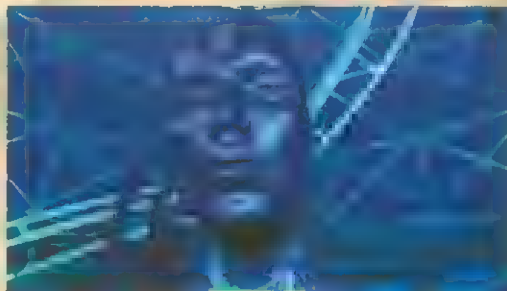


sétátunk, a küldemény felvétele előtt nem árt menteni, mert a következőkben gyorsnak kell lennünk. Vegyük fel tehát a Succ-u-busból a küldeményt, és a szalvétával töröljük le róla a mustárt. Ha a ketrec MELLE tartjuk a meleg csirkét (sietve, mert gyorsan kihűl), akkor a papagáj az ülfőfáján addig oldalazik felé, ameddig csak tud. Tartsuk a BAL oldalra (ameddig csak ki tudjuk vinni a csirkét). A papagáj



eltipeg a fa végére, majd hirtelen kihajol és kikapja a kezünkől, és gyorsan behalózza (ha még meleg). Amíg a feje kint van a ketrecből, villámgyorsan kap-

beszámolót tart. Ezt most nem boncolgatjuk, a konzekvencia: ha haza akarunk jutni, akkor át kell vennünk a hajó parancsnokságát.



■ A terem harmadik, mindeddig zárt ajtaja vezet a parancsnoki hídra. A végén lévő, egy középkori hajó kormánykerekéhez a megtevesztésig hasonló Véletlenségi Kormányműtől jobbra adhatjuk meg az útirányt. Csúszassuk meg az útirányt. Csúszassuk meg a nyílba az otthonról hozott fotót (még jó, hogy Fentile elhozta – milyen jó lett volna most újrakezdeni a játékot), majd a panelon kapcsoljuk be

juk ki a fa középső részét (eddig nem engedte, mert rajta állt) – ami nem más, mint Titania központi memóriaegysége.

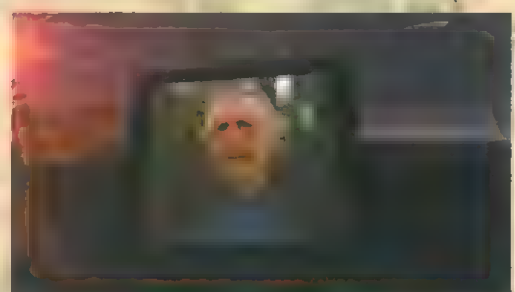
■ Bizonyára felűnt már az itteni Szív-o-mata melletti ösz-szetört lámpabúra is, amelyet piszkálva a papagáj olyan ideges lett, hogy még a csirkékről is hajlandó lett megfedkedezni egy pár másodpercre. Erre természetesen minden kalandjátékos tovább piszkálja, és némi próbálkozás után sikerült is csatlakoztatnia hozzá a slag egyik végét. A másik végét kössük a Szív-o-matára, aki elkezdijűjni, és a lámpához visszafordulva látjuk, amint kiemelkedik a büréből valami: Titania orra.

■ Sétáljunk fel Titania vezérlőtermébe, ahol – a zöld biztosítékot az aljzatba rakva és a kapcsolóját elfordítva – megvárhatjuk az Arborétum évszakváltóját. Hajókázunk tehát oda, és helyezük is rögtön üzembe. Hirtelen ősz lesz, a fák meghozzák gyümölcseiket, többek között egy piros bigyót, amit a hosszú bottal lepiszkálva máris hozzánk kerül Titania beszédközponja. Tőlünk évszakváltások hatására nem hoznak további eredményt – amíg túl állásnál meg nem fordulunk, ugyanis ilyenkor nemcsak odabent, hanem idekint is befagy minden, a gondolkodás tehát nem tudnak mozogni. Menjünk a gondolóshoz (nem ahhoz, ami beünket hozott, hanem a másikhoz, a tűzoltószekrény felől), aki a fagyos éghajlat ellenére továbbra is kitartóan énekel. A mellé kattintva két kapcsoló tűnik elő: bármelyiket valamilyen irányba mozgatva, a másik ellenkező állásba csúszik. Ha azonban a főpincér – egykori – két karját rájuk akasztjuk, lenn maradnak, és mi magunkhoz vehetjük a száját, ami természetesen szétlén Titania talajdona.

■ Mana. Nálunk van a fedélzeti számítógép minden alkatrésze, tehát irány a szobája. Mészünk be a medencéjébe, és tegyük szépen vissza mindent a fején: a két szemét, az orrot, a száját, a két fület, a feje bubijába a memóriaegységet, végül pedig a négy színes panelt a sapkába (sorrend felülről lefelé és balról jobbra: sárga, piros, kék, zöld). Erre természetesen meglepvenedik a nőnemi számítógép: kiemelkedik a medencéből és hosszas

a sisakot. Az irány meghatározásához pontosan meg kell adnunk a cált, ami egyszerű trigonometriai módszerrel történik, a következőképpen: válsunk a házunk fényképre, és egy kattintással válasszunk ki az égen egy csillagot (piros kereszt); válsunk át a csillagterképre, és a látótérben az égre mozgassuk úgy a keresztet, hogy a fotón kiválasztott csillag (sárga négyesség jelöl) közel kerüljön hozzá – ha elég közel van, akkor egy vonal összeköti, és fedésbe hozza őket; egy gyors mozdulattal kapcsoljuk be a panel jobb alsó részén a villogó első lámpát (gyorsnak kell lenni, mert az éger mozgása a célkeresztet elmozdítja, ha a játéktérben van); válsunk vissza a fotóra, válasszunk egy másik csillagot (az elsőhöz közel, hogy a csillagterképen ne kelljen sokáig keresni), és hasonló módszerrel tároljuk el. Miután a harmadik koordinátát is bejelöltük, tápláljuk be az Enter kapcsolóval, és kapcsoljuk ki a sisakot. Aki akarja még lapozgathatja a túloldalon lévő "fedélzeti naplót" (na hiszen!), türelmetlenebbek pedig álljanak a kormánykerék mögé, és a jobb oldali villogó gomb megnyomásával indulhatnak is haza...

■ Következik a grandiózus végjáték. A házunk természetesen már porrá vált, a tv-képernyőről pedig Leovinus (alias Douglas Adams) szomorú szövege árad. Sajnálatos módon elvesztette az életét, amit nem sajnál; az álmát, hogy egy tüköletes hajót építsen, azt viszont igen; mi pedig a házunkat, amiért amúgy tényleg a szíve szakad meg... Mindenesetre gratulál a sikeres működésünkhöz, és természetesen a Galaxis hajómentésére vonatkozó törvényei értelmében ránküldi a Titánic tulajdonjogát. Mivel házunk már úgyis megsemmisült, akár indulhatunk is "valahová" – és a hajó



megkezdli az emelkést a magasba... A csattanó még bátravan, de nem lövöm le – nézze meg mindenki, és vonja le a végső következtetést a t. Szerzők elmeállapotát illetően. Az mindenesetre nyugtató, hogy – a zárófeliratok tanúsága szerint – a "forgatás" ideje alatt nem áltak meg egyetlen ürlényt sem. Leszámitva persze Douglas Adamst.

DEER HUNTER

Fenntartva azt az állítást, hogy szarvasokra lövöldözni nem különösebben szórakoztató sem az életben, sem játékban, azért jól jöhet néhány könnyítés, amikor már órák óta nem akart semmilyen vad puskavégre. A kódot a térdképzéltben kell bepötyögniük, és így rögtön sokkal több eseményre lehet számítani:

- DBHAMB1 – megmutatja, hogy hol mászkálnak a szarvasok
- DBSTEALTH – lopakodás, a szarvasok nem látnak bennünket, és a szagunkat sem érzik meg
- DBBUCKDOWN – a szarvas akkor sem fog elszaladni, ha mellőlünk
- DBDINHEAT – a mi leshelyünk felé csalogatja a szarvasokat

Hahó mindenkinek! Vége a nyárnak, tehát megint itt van a jó öreg CoVboy-levelesládá, a magasan szárnyaló és a földhözragadt tudományok tárháza! Azon kevesek, akik a Tartalomnál kezdtek el olvasni az újságot, már sejthetik, hogy az őszi szezont az utóbbival fogjuk kezdeni – a többieknek pedig elárulom, hogy az első témánk az a bizonyos kis szám lesz, ami az 576 felirat középső számjegyén díszelgő koronából mosolyog a reményteljes vásárlóra. (Az előfizetőkre – mint tudjuk – jóval kellemesebb számok mosolyognak.) Igaz, hogy az a mosoly most sokak számára talán nem is oly kedves, de hát vigasztaljon minket az a tudat, hogy az idő minden apró sebet begyógyít..

(Asszem egy kicsit vissza keli vennem a pátoszból, mert ha így folytatom, előbb-utóbb a III. Richárdból fogok idézni. Az áremelési monológot.)

... khm, szóval ott tartottam, hogy az idő minden sebet begyógyít: gondoljátok csak bele, milyen jó lenne több mint három év múlva is ugyanazt a számot látni ott! Erről pedig az jut eszembe, hogy már több mint három éve, egész pontosan 1995. júniusa óta ugyanaz a szám tartózkodik ott. Azóta pedig történt egymás a világban, hogy csak egy párat említsek:

- több alkalommal is furcsa mosollyal közelített felénk a nyomda hírmondója, holmi papíráremelésekről beszélve; megértőek voltunk hozzájuk – de azért azért nem emeltünk;
- a mi mesebeli Gyula királyunk (horn volt, horn nem volt) és csapata kitalálta, hogy az újságokra is rárakja az ÁFA-t; hát ettől sem lődöztünk zöld rakétákat örömlünkben – de azért nem emeltünk;
- közben változott egy picit a forint vásárlóértéke is, mert semmi sem került annyiba, mint három évvel ezelőtt – leszámítva persze az 576 Kbyte-ot, mert mi árat ugyebár nem emeltünk! Legalábbis eddig.

Na persze szó se róla, ehhez a pénzügyi attrakcióhoz kellett volna is, hiszen egyre többen vették meg az 576-ot, Isten tartsa meg jó szokásotokat! Sajnos ezt eddig bírtuk – tovább nem megy 318-ért a dolog. (Ja, a mihez tartás végett: ennek a 80 forintnak a felét egyrészt állam bácsinak fizetik ÁFA-ként, másrészt pedig a terjesztőknek, hogy elviszik az újságosszandra.)

Hirtelen ezek jutottak eszembe erről a 80 Ft-os áremelésről. Ha valakinek komoly megrázkódtatást jelent havi költségvetésben ez a háromnegyed kiló kenyér, annak örömmel jelentem, hogy azért még nem kell megválnunk egymástól (Isten őrizz!): az előfizetés kiváló lehetősége október 20-ig még a régi áron vehető igénybe.

Bocsi, hogy ennyit raboltam a helyet a levelek elől, de szerettem volna elejét venni néhány levélbomba. Többek között nem szerepel a távlati terveim között, hogy oknyomozó riport megboldogult alanya legyek a Kriminálisban. Arra szerettem volna csak felhívni a figyelmet, hogy nem az 576 Kbyte intézi országunk gazdasági ügyeit (mert ha rajtam múlna, akkor már rég feltették volna a bruttó nem-

zeti jövedelmet a pirosra) – viszont kénytelen alkalmazkodni hozzájuk. Pont. (Ami egyben azt is jelenti, hogy sem levélben, sem e-mailben, további Csevegőkben pedig pláne nem kívánok erről a kérdéssről vitaforumot nyitni, mert azt hiszem elég érthető voltam.)

Hát akkor evezünk vidámabb vizekre: Lédiesz és dzsentimen, Mádám és Fetzvőszó, izé, Müszilyő – a levelek!

Helló CoVboy! Már réges, régen (egy messzi, messzi galaxisban...) szeretnék neked levelet írni, csak eddig nem tudtam, hogy mivel töltsöm meg a papírt (mellébeszéléssel). Bocs a poénkodásért, ha akarod, úgy is kivágod. Az első és leg(Jé, tényleg! Innen ki akartam vágni egy angol pénzegységet, és tényleg sikerült!)osabb, miért írok, az az, hogy egyes emberek CD-t akarnak az újsághoz. En az alacsony ár és CD-mertesség híve vagyok, akinek pedig disk kell az meny és szedjen magának a diskrétan (-: Legyen inkább hosszabb az újság -). (Az megoldható, úgyis már rég emeltünk árat... Széltében vagy hosszában kívánsz?) A második problémám a lap elején lévő figyelmeztetés, hogy az illusztrációt nem szabad felhasználni. (Pardon, pontosítsunk: az van ott, hogy a kiadó engedélyével lehet.) Nos én az Interneten nap mint nap találkozok az újságban megjelent képekkel (-: úgyhogy lehet perelni a Microsoftot az Age of Empires-es képek miatt -). A negyedik: kedvenc fegyverem a Worms 2-ben a Tehénnész. Ha nem raksz be, legalább válaszolj! (Szó se lehet róla! Miért pont veled kivételnek?!...) Bocs a hejesirasi hibák miatt (-: ha vannak -) Kösz!

Közi, az önjelölt Jedi

Először csuklottam egy picit: na hát, hogy valaki tényleg az utolsó karakterig kiolvassa az újságot! Még az impresszumot is, a kis ínyenc! Aztán tovább kotorásztam a kis kosárkában, és valami egészen hasonló témájú dabra akadtam:

Helló CoVboy! Azért írok, mert már rég szeretnék írni neked. Először is szeretnék engedélyt kérni a Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úrtól, hogy az 576 Kbyte számítástechnikai galaktikus kis magazinból kimásholhassam az összes PC-csalást (ha nem adsz rá engedélyt, akkor is megteszem!) (Csak nyugodtan, de készítsd a TB-kártyádat!) Azért kell, mert kaptam egy modemet. Végre szörfözhetek egész nap és szeretnék a honlapomra egy olyan oldalt csinálni, ahol k**** sok csalás van összegyűjtve. Ha megengeded, akkor még reklámozni is foglak és nem kell érte fizetned (bár ha meggondoljuk nem is lenne rossz ötlet...) Talán néhány leírást kölcsönvennék, de ez még nem biztos.

Jut eszembe, a hálón találkoztam egy COV nevezetű személlyel. Meg is kérdeztem őt, hogy "Csak nem te vagy a CoVboy az 576-ból?" Tényleg te voltál az (a TTC-ben)? (Nem valószínű.) Egyébként mi az a TTC? A csá, zárom soraimat, ha kész lesz, akkor megkapom a honlapom címét. Kozsír Tamás, alias Computerworm, Dabas

U.I.: a stábfotó cool, hõhõhõhõ, így to-

vább, éljen az 576 (és mennyen le az ára)! (Ezt máris megoldottuk! (Csak neked!) A múltkor 576-hoz képest szép haladás, hogy ez már csak 398.)

(Na nézd már a kis burzsujt: nemcsak modeme van, hanem színes nyomtatója is!)

Hopp, egy újabb érdekes kérdés, amit országlásom alatt még elfelejtettünk kivesézni! Kezdjük az első levéllel, vagyis ott, hogy mire is vonatkozik az a bizonyos "szöveges és illusztrációs anyagok újrafelhasználása"-kitétel. Vonatkozik elsősorban a szövegek bármilyen formában történő reprodukálására, ugyanis az a Comgame 576 Kft tulajdonát képezi. Asszem ez a szerzői jogbogyó vagy mi a szósz úgy 50 évre szokott szólni, és utána át-megy public domainbe – talán nem véletlen, hogy az 1944-ben elhunyt Rejtő Jenőnek mostanában annyi könyve jelenik meg újra mindenféle kiadók kft-k "copyright"-jával... Ebből kifolyólag tehát Tamásnak nem javasolom egynemű leírásaink kölcsönvételét, különösen nem az Interneten kiplakátolva, mert ha esetleg ezt kiszúrja valaki, akkor jobbról a törvény sújt le rá teljes szigoráival, balról meg én egy baseball-ütővel. (Vagy egy Rejtő-fordulattal élve

– az ő ©-ja már úgyis elévült –)"Jön Pipacs bácsi a nagy pofonokkal!")

Haladjunk tovább az illusztrációs anyagokra, ami a mi kis számítógépes világunkban

igencsak speciális esetnek számít. (Ha fotók lennének, az már nagyon meg-bonyolítaná ezeket a jogi marhaságo-

kat.) Tulajdonképpen az 576 nagy része olyan grafikai alap-anyagokból áll, amelyek elméletileg

valamelyik já-tékforgalmazó tulajdonát ké-pezik. Az 576 pedig ezen

alapanyagok megjelenési formájára tarthat fenn jogigényt. Példának okáért itt van mondjuk a mostani 6-7. oldalunk, az EA-hírek: alapanyagunk kizárólag bárki más által hozzáférhető EA-játékok képei lettek felhasználva, ebben a formában viszont csakis és kizárólag az 576-ban jelent meg, tehát... Na jó, most már nagyon kezdem unni ezt a

marhaságot. A lényeg úgyis az, hogy hogyan reagál az adott jog tulajdonosa arra, ha a cuccait az engedély nélkül felhasználgatják: nyilván nálunk sem kapna szivgörcsöt senki, ha mondjuk a Wall Street Journal közepéről mosolyogna vissza ránk a mostani számunk valamelyik oldala, szemléltetve, hogy a magyaroknál milyen dögös kis újságok készülnek – ellenben rögtön nagyon morózus hangulatba kerül-nénk, ha valaki fénymásolva árulná a sarkon 20 Ft-ért, mert a mamája a Lopy Gernálban dolgozik. A játékképek pedig ebben a tekintetben végképp nem számíthatnak illusztrációs anyagnak.

Ez



KÖRTE:

belül olyan lenne, mintha egy újság megjelenetne egy képet a 4-es

villamosról, és egy hét múlva az egész Körúton ő akarná kérni a jegyeket-bérleteket. Ugyanez a helyzet a cheatokkal: egy cheatnek nincs copyrightja, mint ahogy a kapanyélnak vagy a WC-ülőkének sem (akkor sem, ha egyes site-ok előszeretettel biggyesztenek hozzájuk egy © betűt). Szóval áldásom a cheatek kikölcsönzésére, és átkom a leírásokóra. Ja, még valami:

Szia CoVboy! Nézd el nekem, ha kicsit olvashatatlanul írok, de remeg már a kezem. (A leveleke egyébként lézernyomtatással készült.) Nem mintha annyira öreg lennék, csak idegileg egy kicsit ki vagyok készülve. Fiatal voltam, vakmerő, nem ismertem akadályokat, és így kiáltottam: ide nekem a Tomb Raider 2-! Na ezt ne tettem volna! A víz alatti pá-



Számítástechnika és Multimédia

Tel.: 06-26-304-26-79 és 251-79-16

Faxbank: 233-3666-1471#Tűre üzemmódban!

E-mail: trans.am@usa.net

Szerviznyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Szeptemberi AKCIÓK!!!

Használt számítógépek és alkatrészek kiárusítása!

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal	1.990,-
2 x 100 W aktív hangfal	1.920,-
14" LİCOM SVGA 3 év garancia	11.800,-
15" LİCOM SVGA 3 év garancia	12.800,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.360,-
2.5 Gb Quantum winchester	24.800,-
5.1 Gb Quantum winchester	40.960,-
Pentium II alaplap Celeron-hoz	15.600,-
Pentium II ASUS L97-B alaplap	25.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	22.720,-
Trans-Am Devil PII turbo számítógép:	
Pentium II alaplap, PII-266 Celeron, 32SD, 2,5Gb Quantum HDD,	
1.44 FDD, Mini tor., S3 Virge 4Mb, 105g klaviatúra	81.440,-
Trans-Am használt számítógép:	
ACER 486, 8Mb RAM, 170 HDD, FDD, baby ház, ACER 14" SVGA mon.	18.720,-

Használt számítógépek és alkatrészek kiárusítása!

DIAGNÓZTIZÁSI SZOLGÁLTATÁS ADÁS - VÉTELE!

Használt számítógépek és alkatrészek kiárusítása!

Használt számítógépek és alkatrészek kiárusítása!

DIAGNÓZTIZÁSI SZOLGÁLTATÁS ADÁS - VÉTELE!

Használt számítógépek és alkatrészek kiárusítása!

Kedvezményes feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534



Mesefilmek

Szűrtéménem

Használt számítógépek és alkatrészek kiárusítása!

Cím: 1389 Budapest

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!ISKOLAKEZDÉS!!!

P120 CPU, VX, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 850MB HDD, S3 64 VGA,
14" digitális monitor, mini torony, billentyűzet, egér
72.000,- + AFA

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-266 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
39.000,- Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

Vizsonteladókát is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Több mint 200

különböző diafilm

közül választható!

Kérje Ingyenes

katalógusunkat!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rözsaszin postautólványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-	98/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség) rendelhetők az 576 KByte két évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. ár Akciós ár

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	8999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

CD 32

JÁTEKOK

Fogy. ár Akciós ár

SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTEKOK

Fogy. ár Akciós ár

BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy. ár Akciós ár

PSX OFFICIAL+CD	2499.-
-----------------	--------

C64

LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

POPEYE COLLECTION	599.-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	599.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	

Fogy. ár Akciós ár

A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

Fogy. ár Akciós ár

ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
HUNTERS MOON	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MONOWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	699.-	299.-
MYTH	699.-	299.-
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	299.-	
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



97/1

98/1

98/2

98/3



98/4

98/5

98/6-7

98/8

Egy újság, amiben mindent
megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk szeptember 23-án
jelenik meg. A tervezett tartalomból:

ECTS Hírek,

5th Element (PSX),

Medi Evil (PSX),

Iggy's Reckin 'Balls (N64),

Ghost in the Shell (PSX),

WWF Warzone (N64),

Megaman 8 (PSX),

Xenocracy (PSX),

Shadow Gunner (PSX)

Frenzy! (PSX).

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a
szelvénnel együtt érvényesek.
Egy szelvény több játék
vásárlására is jogosít!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

Új boltunk nyílt a Mammutban!

**Mammut bevásárlóközpont, Budapest,
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76**



576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

